TREND

# PC HIGHSCORE

9,80 DM

... damit das Spielen wieder Spaß macht!

Ausgabe 2
DM 9,80
SFr 9,80
öS 73,-
Lfr 198,-
HFL 11,30

## WIEDER MASSIG SCHUMMELTRICKS!

KOMPLETT GELÖST:
DIE SIEDLER II
COMMAND & CONQUER
THE RIPPER
BEAVIS & BUTT-HEAD
STAR TREK DEEP SPACE 9
ZORK NEMESIS
BLOWN AWAY
UND VIELE MEHR...

DESIGNER PACKEN AUS!

Blue Byte

PC HIGHSCORE

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!

4 394132 709808

# AUF EIN WORT...



Hurra, es ist vollbracht! Die zweite Ausgabe von PC Highscore liegt endlich an den Kiosken, wieder randvoll gefällt mit Komplettlösungen und kleinen, aber feinen Schummeltricks. In den letzten zwei Monaten haben wir nächtelang die neuesten Games durchgespielt, geheimnisvolle Rätsel gelöst, gefährliche Gegner eliminiert, Programmierern geheime Tips entlockt und am Tage unsere Texte verfaßt. Sie werden es kaum glauben, aber wir hatten einen wahnsinnigen Spaß dabei. Schlichtweg begeistert waren wir von den zahlreichen Leserbriefen, die Tag für Tag in der Redaktion eintrudelten und im Laufe der Zeit die Kapazität unserer Briefablagen zu sprengen drohten. Die meisten waren voller Lob und Begeisterung über die erste Ausgabe. Soviel Zuspruch beflügelt uns natürlich zu neuen, unangefochtenen Höchstleistungen!

Übrigens: Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir noch einige pfiffige Spielefans, die vor keinem programmierten Rätsel und keinem digitalen Gegner zurückschrecken, und ihre Erfahrungsberichte knackig verfassen können. Vielleicht haben Sie Lust mitzuarbeiten, mitzuspielen und mitzutexten. Dann schreiben Sie uns doch einfach.

Und überhaupt! Gibt es Adventures, Rollenspiele, Strategiespiele oder gar Actionspiele, die Sie zur Verzweiflung treiben und über die Sie gerne etwas lesen möchten? Vielleicht haben Sie auch sonst irgendwelche Vorschläge und Anregungen? Keine falsche Bescheidenheit! Einfach einen kurzen Brief schreiben, und ab damit in den Briefkasten! Wir sind für jede Zuschrift dankbar. Zum Schluß meiner einleitenden Worte bleibt mir eigentlich nur noch zu wünschen, daß Sie beim Lesen und Lösen genauso viel Spaß haben werden, wie wir bei der Redaktion dieser Zeitschrift.

Möge der Highscore mit Ihnen sein.

C. Borgmeier

Ihr
Carsten Borgmeier

# Inhalt

## Spielelösungen



## Cheatcorner



## Spieldesigner packen aus



## Sonstiges

# DIE SIEDLER II: VENI, VIDI, VICI

Trotz seiner detailreichen, verspielten Optik und dem hohen Niedlichkeitsfaktor verbirgt sich hinter Blue Bytes Die Siedler II: Veni, vidi, vici eine anspruchsvolle Wirtschafts- und Militärsimulation, die zu etlichen Spielstunden vor dem PC einlädt. Auf den folgenden Seiten werden die wichtigsten Schritte beim Aufbau einer neuen Siedlung, die komplexen wirtschaftlichen Zusammenhänge zwischen den einzelnen Betrieben und die erfolgreichsten Strategien beim Kampf gegen feindliche Völker ausführlich geschildert, um vor allem Siedler-Neulingen ein wenig Starthilfe zu leisten.



## Spielziele

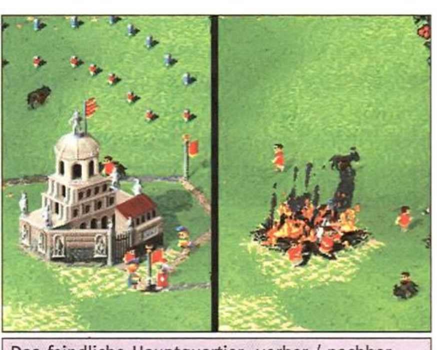
Die verschiedenen Spielziele von Die Siedler II: Veni, vidi, vici sind sehr unterschiedlich. Während es bei den zehn Kapiteln des Kampagne-Modus darum



Das Ende naht - ein Tor!

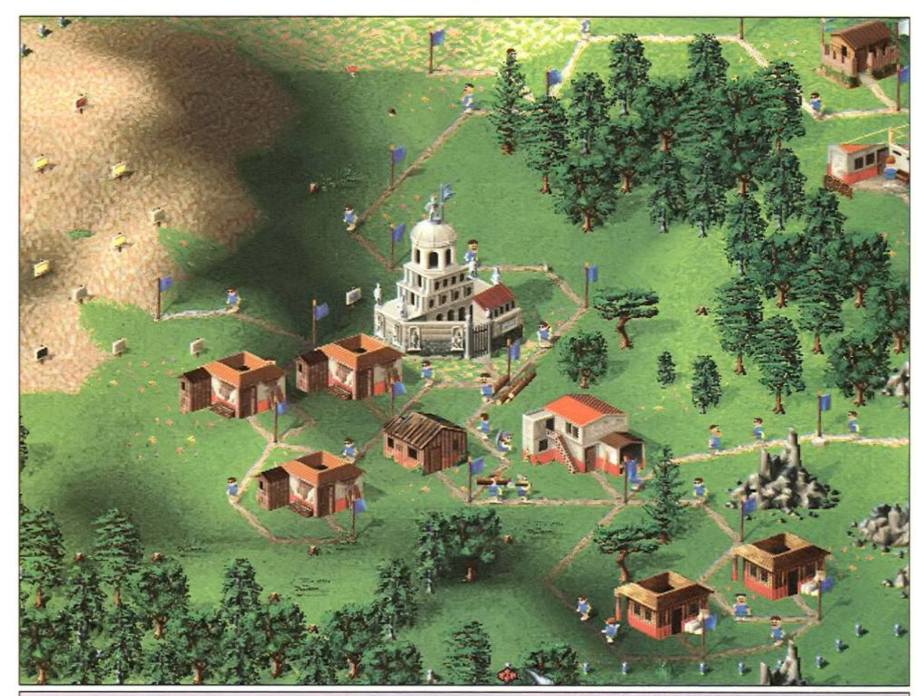
geht, erfolgreich zu siedeln und im Feindesland die sogenannten »Tore« zu finden, mit denen man neue Gebiete erreicht, kann man bei den achtzehn Missionen im selbstdefinierbaren »Freies Spiel«-Modus um die Alleinherrschaft ringen, Landbesitz als finales Ziel auswählen oder einfach nur so vor sich hinsiedeln, unbehelligt von gegnerischen Völkern.

Das macht zwar nicht besonders viel Spaß, ist aber vor allem für Siedler-Anfänger empfehlenswert, um sich mit den Grundlagen des Aufbaus einer neuen Siedlung vertraut zu machen, bevor es richtig zur Sache geht. Im übrigen können sämtliche Spielziele von Die Siedler II mit einer



Das feindliche Hauptquartier: vorher / nachher

Portion strategischem Geschick und einer Prise Glück erreicht werden, wenn die Wirtschaft der eigenen Siedlung so aufgebaut ist, daß man immer genügend Soldaten aufbieten kann, um seinen Gegnern das Leben schwer zu machen.



Siedlungsabschnitt: Baustoffe.

## WIRTSCHAFT

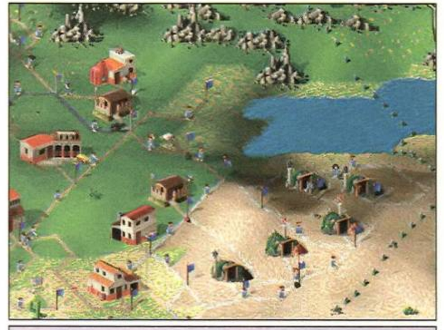
Nachdem Octavius und seine Männer auf der einsamen Insel im Meer der Stürme gestrandet sind und ihnen klar wird, daß mit einer Rettung so schnell (wenn überhaupt) nicht zu rechnen ist, beginnen sie umgehend mit dem Aufbau einer Siedlung, um das Überleben der Gruppe für längere Zeit gewährleisten zu können. Das primäre Ziel von Octavius ist es, eine reibungslos funktionierende Wirtschaft auf die Beine zu stellen, wofür zunächst einmal die Grundlagen geschaffen werden müssen.

Nachdem man sich mit der unmittelbaren Umgebung vertraut gemacht hat, werden rund um das Hauptquartier Holzfällerhütten, Forsthäuser, Sägewerke und Steinbrüche hochgezogen, um Baumaterial für das Errichten weiterer Gebäude und Betriebe zu erhalten.

Sobald ein gewisser Vorrat an Brettern und Steinen vorhanden ist, geht man daran, Bauernhöfe und Schweinezuchten sowie die dazugehörigen verarbeitenden Betriebe (siehe: Wirtschaft: Was gehört zusammen?) zu errichten und die gesamte Siedlung mit Gelehrten nach Wasseradern und Bodenschätzen abzusuchen.

Sobald die Gelehrten fündig geworden sind, baut man - je nachdem, was entdeckt wurde - an günstig gelegenen Stellen (also immer in der Nähe von verarbeitenden Betrieben, Kreuzungen und Lagerhäusern) Bergwerke oder Brunnen.

Um die Rohstoffe innerhalb der Siedlung rasch



Eine kleine Mienensiedlung.

von einem Ort zum anderen transportieren zu können, ist es von größter Bedeutung, das Wegenetz in jeder Himmelsrichtung bis zum allerletzten Pfad auszubauen und so viele Fähnchen wie möglich zu setzen, denn je mehr Gehilfen zur Verfügung stehen, desto schneller gelangen die Waren, Rohstoffe und Baumaterialien an ihren Zielort.

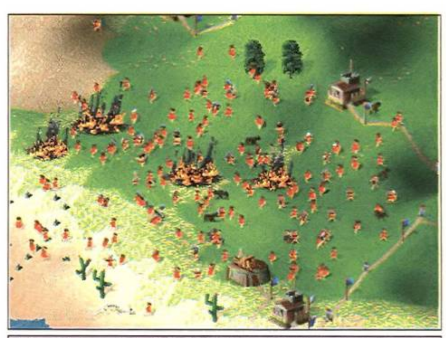
Wenn die Produktion von Nahrungsmitteln, Werkzeugen und Baumaterial soweit gesichert ist, besteht der nächste Schritt darin, die Siedlung, die langsam zu klein wird, zu erweitern. Hierfür errichtet man an allen Gebietsgrenzen landeinwärts Militärgebäude (Baracken, Wachstuben, Wachtürme, etc.), zum einen, um die Siedlung im Notfall gegen Angreifer verteidigen zu können, und zum anderen, um das Siedlungsgebiet durch den Einflußbereich des Militärs zu vergrößern. Sobald ein Militärgebäude gebaut worden ist und ein Soldat dort seinen Dienst antritt, erweitert sich das Siedlungsgebiet automatisch.

Neu hinzugewonnenes Siedlungsgebiet muß ebenso sinnvoll und gleichmäßig bebaut und erschlossen werden, wie man es innerhalb der alten Grenzen getan hat. Errichten Sie Mühlen, Bauernhöfe, Schweinezuchten, Sägewerke, etc. und bauen Sie viele Straßen, um den schnellen Transport zwischen den einzelnen Betrieben zu gewährleisten. Sobald das neue Gebiet wirtschaftlich erschlossen ist, geht es weiter wie gehabt: Ein Militärgebäude in der Nähe der Grenze verschafft der Siedlung weiteres Land.

Da sich vor allem die Bodenressourcen häufig recht schnell erschöpfen, ist es unbedingt erforderlich, regelmäßig zu kontrollieren, welche Bergwerke inzwischen kein oder nur noch sehr wenig Material fördern, um die entsprechenden Werke abzureißen, sobald die Rohstoffe an dieser Stelle gänzlich verbraucht sind.

Dasselbe gilt für Steinbrüche, Jagdhäuser und Holzfäller- bzw. Fischerhütten, deren Produktion gegen Null tendiert oder bereits völlig erloschen ist. Indem man Betriebe, die nicht mehr produzieren, niederbrennt, schaltet man kranke Zellen im System seiner Wirtschaft aus und hat später die Möglichkeit, an derselben Stelle ein neues Gebäude zu errichten. Allerdings sollten Sie nie, wirklich niemals eines Ihrer Militärgebäude, die Sie zur Grenzerweiterung gebaut haben, abreißen, weil Sie vielleicht der Meinung sind, daß Sie es nicht mehr benötigen, denn dann gehen sämtliche Betriebe, die sich im Einflußbereich dieses Gebäudes befinden und davon geschützt werden, mit in Flammen auf! Militärgebäude dienen in erster Linie der Gebietsabsicherung, und sobald der Schutz vor Feinden nicht mehr gewährleistet ist, wird das Land automatisch wieder aufgegeben.

Darüber hinaus ist es wichtig, daß man, sobald das Siedlungsgebiet größer wird, in sinnvoller Lage (etwa in der Nähe von Straßenkreuzungen) Lagerhäuser errichtet, um den Transport der Waren zwischen den einzelnen Betrieben und Landesteilen wie auch die Rekrutierung von Soldaten zu beschleunigen. Je weiter die Lagerhäuser (wobei Hafengebäude übrigens dieselbe Funktion besitzen) auseinanderliegen, desto mehr Zeit geht beim Transport



Wor diesem Schicksal sollte man sich in Acht neh-




Auch auf die Verteilung der Güter sollte man immer ein Auge werfen!

verloren, was sich vor allem in Krisensituationen schnell als verhängnisvoll erweisen kann. Viele, sinnvoll über die ganze Siedlung verteilte Lagerhäuser sind unerläßlich für eine gut funktionierende Wirtschaft!
Nachdem Sie auf die beschriebene Weise eine Zeitlang in aller Ruhe vor sich hingesiedelt haben, stoßen Sie früher oder später auf andere Völker - Nubier, Japaner oder Afrikaner -, die zwar nichts gegen Sie persönlich haben, genau wie Sie aber an der Erweiterung ihres Siedlungsgebiets interessiert sind, was bedeutet, daß es unweigerlich Ärger geben wird. Und dafür benötigen Sie das Militär.

## MILITÄR

Der sinnvolle Aufbau von Militärgebäuden an den Grenzen der Siedlung und die ausreichende Versorgung der Truppen mit Goldstücken, Waffen, Bier und (im Falle von Katapulten) Steinen entscheiden darüber, ob Sie auf Dauer gesehen in der Lage sein werden, mit Ihren Gegnern fertigzuwerden, die alles daran setzen, um Ihnen Teile Ihres mühsam besiedelten Landes wieder abzujagen. Am besten ist es, wenn an sämtlichen landeinwärts gelegenen Grenzen zumindest eine Festung steht, da Ihre Soldaten von diesem soliden Stützpunkt aus leicht ins Feindesgebiet vordringen, gegnerische Militärgebäude einnehmen und damit Land für Sie erobern können.

Gleichzeitig werden es Ihre Gegner schwer haben, eine Ihrer Festungen einzunehmen, da in einer Feste bis zu neun Soldaten stationiert sein können, die sich einer Übernahme durch den Feind bis aufs Äußerste widersetzen werden.
Sobald Sie an den Grenzen Ihrer Siedlung auf fremde Völker stoßen, sollten Sie umgehend damit beginnen, mit Ihren Soldaten in das Feindesgebiet vorzudringen und Land zu erobern, das Sie besiedeln können. Die günstigste Truppenformation beim Angriff auf gegnerische Militärgebäude ist die Aufteilung 1/3, was bedeutet, daß Sie als »Vorhut« ein Drittel Ihrer Kampfeinheit, deren Stärke Sie von Mal zu Mal individuell wählen (abhängig davon, wie groß das Gebäude ist, das eingenommen werden soll), bestehend aus ein bis zwei normalen Soldaten, vorausschicken und anschließend mit den übrigen 2/3, den erfahrenen, kampferprobten Recken nachrücken, um den Gegnern mit einem Blitzschlag den Rest zu geben.

Auf die Kämpfe selbst haben Sie keinen Einfluß. Allerdings können Sie die Motivation Ihrer Soldaten stärken, indem Sie Ihre Militärgebäude regelmäßig mit Bier und Goldstücken beliefern. Im übrigen ist es ratsam, größere feindliche Stellungen mit Katapulten aus sicherer Entfernung erst einmal sturmreif zu schießen, bevor man mit dem Angriff beginnt.

Sobald Ihre tapferen Truppen Feindesgebiet eingenommen haben, sollten Sie darangehen, die Grenzen zu befestigen, das heißt, Sie sollten neue Festungen, Wachtürme, Wachstuben, etc. bauen, um das hinzugewonnene Land abzusichern und sich gleichzeitig auf eine weitere Offensive ins gegnerische Gelände vorzubereiten.

Auf diese Weise arbeiten Sie sich Stück für Stück immer weiter ins Feindesgebiet vor, bis Sie das betreffende Volk irgendwann gänzlich ausgerottet und das ganze Land besiedelt haben. Dann können Sie wieder in Frieden leben.

## WIRTSCHAFT: WAS GEHÖRT ZUSAMMEN?

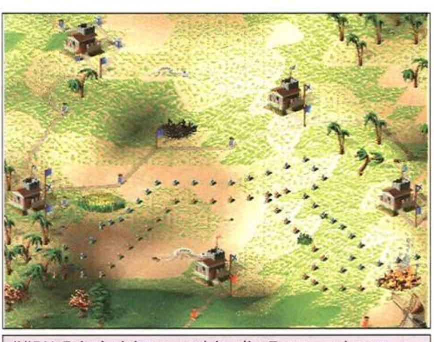
Um eine funktionstüchtige, produktive Wirtschaft auf die Beine zu stellen, ist es unbedingt erforderlich, die Betriebe, die Hand in Hand miteinander arbeiten, und die zur Warenproduktion notwendigen Rohstoffe (Wasser, Kohle, Eisenerz, Rohgold, Granit, Getreide, etc.) so dicht wie irgend möglich beisammen zu haben.

Obgleich man sich die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Betrieben meist denken kann, ist die Sache zuweilen doch recht kompliziert, vor allem dann, wenn Münzprägereien, Schmieden, Fleischereien, etc. im Spiel sind. Nachfolgend deshalb ein Überblick darüber, was die einzelnen



Gelegentlich muß man auch mal ein paar Rück-

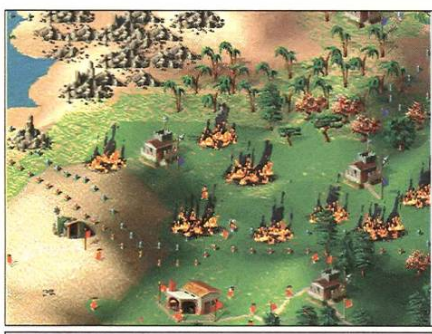
Eine effektive Angriffs-, bzw. Verteidigungslinie!



##BU Feind sichten und in die Zange nehmen...



Angriff: rechte Flanke!



Angriff: linke Flanke!

Betriebe benötigen, um effektiv produzieren zu können, und welche Waren dabei hergestellt werden.

## Wirtschaftsgebäude

### Holzfällerhütte

**Benötigtes Werkzeug: Axt**
**Produkt: Baumstämme**
**Benötigt für: Sägewerk**

Eine Holzfällerhütte macht natürlich nur dort Sinn, wo es ausreichend Wald zum Abholzen gibt. Außerdem sollten in der Nähe einer Holzfällerhütte sowohl ein Sägewerk als auch ein Forsthaus sein, damit die gefällten Bäume zu Brettern verarbeitet werden können und es keinen Kahlschlag gibt. Das beste Verhältnis zwischen Holzfällerhütten und Forsthäusern ist 3:1, während auf ein Sägewerk bis zu fünf Holzfällerhütten kommen können, um den Betrieb voll auszulasten.

### Forsthaus

**Benötigtes Werkzeug: Schaufel**
**Der Förster sorgt dafür, daß es keinen Kahlschlag gibt.**

### Steinbruch

**Benötigtes Werkzeug: Spitzhacke**
**Produkt: Steine**
**Benötigt für: viele Bauvorhaben**

Ein Steinbruch lohnt sich überall dort, wo es Granitvorkommen gibt, also da, wo der Boden felsig ist. Neben den Holzfällerhütten und den Sägewerken sind die Steinbrüche der wichtigste Baustofflieferant, darum sollte man immer darauf achten, so viele Steinbrüche wie möglich zu betreiben, vor allem deshalb, weil die natürlichen Ressourcen an manchen Stellen oft schneller aufgebraucht sind, als einem lieb sein kann.

### Fischerhütte

**Benötigtes Werkzeug: Angel**
**Produkt: Fische**
**Benötigt für: Bergwerke**

Es ist klar, daß eine Fischerhütte so dicht wie möglich am Wasser stehen muß, wobei es sich darüber hinaus empfiehlt, die Fangplätze durch Straßen und Ankerplätze miteinander zu verbinden, um den Fischern auf diese Weise möglichst viele Angelgründe zu schaffen.

### Jagdhaus

**Benötigtes Werkzeug: Bogen**
**Produkt: Schinken**
**Benötigt für: Bergwerke**

Jagdhäuser lohnen sich überall dort, wo Wild durch die Gegend hoppelt, läuft und springt, normalerweise in der Nähe von Wäldern.

### Brunnen

**Produkt: Wasser**
**Benötigt für: Brauerei, Bäckerei, Schweinezucht, Eselzucht**

Wenn die Gelehrten Wasseradern aufgespürt haben, sollten Sie an den entsprechenden Stellen einen oder mehrere Brunnen errichten, um die Wasserversorgung der Siedlung zu sichern.

### Sägewerk

**Benötigtes Werkzeug: Säge**
**Grundlage: Baumstämme**
**Produkt: Bretter**
**Benötigt für: sämtliche Bauvorhaben, Schlosserei**

Errichten Sie Sägewerke stets in der Nähe von Wäldern, Holzfällerhütten und Forsthäusern, um den Nachschub an Baumstämmen zu sichern und möglichst kurze Wege zwischen den Einzelbetrieben zurücklegen zu müssen.

### Fleischerei

**Benötigtes Werkzeug: Beil**
**Grundlage: Schweine**
**Produkt: Schinken**
**Benötigt für: Bergwerke**

Sorgen Sie dafür, daß die Fleischerei und die Schweinezucht dicht zusammenliegen, um die Produktion des Betriebs zu erhöhen.

### Mühle

**Grundlage: Getreide**
**Produkt: Mehl**
**Benötigt für: Bäckerei**

Um maximale Produktivität zu garantieren, sollten sich in der Nähe der Mühle sowohl zwei bis drei Bauernhöfe (Getreideversorgung) als auch eine Bäckerei befinden.

### Bäckerei

**Benötigtes Werkzeug: Nudelholz**
**Grundlagen: Mehl, Wasser**
**Produkt: Brot**
**Benötigt für: Bergwerke**

Errichten Sie Bäckereien in der Nähe von Mühlen und Brunnen.

### Eisenschmelze

**Benötigtes Werkzeug: Schmelzpfanne**
**Grundlagen: Eisenerz, Kohle**
**Produkt: Eisen**
**Benötigt für: Schlosserei, Schmiede**

In der Nähe einer Einsenschmelze sollten sich auf jeden Fall Eisenerz- und Kohlebergwerke befinden.

### Schlosserei

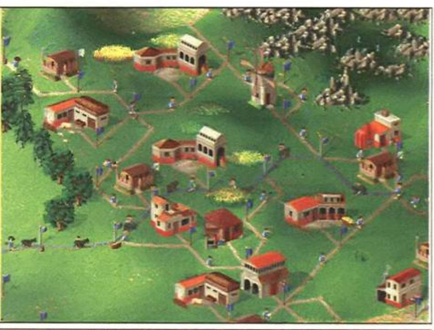
**Benötigtes Werkzeug: Zange**
**Grundlagen: Bretter, Eisen**
**Produkte: sämtliche Werzeuge**
**Benötigt für: fast alle Betriebe**

Eine Schlosserei sollte immer in der Nähe einer Eisenschmelze und eines Sägewerks liegen, damit der Betrieb ständig mit den für die Werkzeugproduktion nötigen Grundlagen versorgt werden kann.

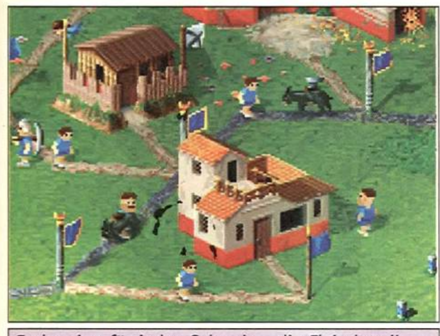
### Schmiede

**Benötigtes Werkzeug: Hammer**
**Grundlagen: Eisen, Kohle**
**Produkte: Schwerter, Schilde**
**Benötigt für: Soldaten**

Die Schmiede gehört neben dem Sägewerk, den Bergwerken, der Eisenschmelze und der Schlosserei zu den wichtigsten Betrieben der Siedlung, da hier die Waffen für die Soldaten hergestellt werden. Deshalb ist es notwendig, die Versorgung mit den



Die Futterluke: Alles für's leibliche Wohl!



Endstation für jedes Schwein - die Fleischerei!

zur Warenproduktion notwendigen Materialien so zu arrangieren, daß die Wege zwischen den einzelnen Betrieben so schnell wie möglich zurückgelegt werden können. Eine Schmiede sollte nach Möglichkeit in der unmittelbaren Nähe einer Eisenschmelze und eines Kohlebergwerks liegen.

### Münzprägerei

**Benötigtes Werkzeug: Schmelzpfanne**
**Grundlagen: Rohgold, Kohle**
**Produkt: Goldmünzen**
**Benötigt für: Soldaten**

Die Münzprägerei ist für das Militär fast noch wichtiger als die Schmiede, da hier der Sold für die Soldaten geprägt wird. Münzprägereien sollten in der Nähe von Lagerhäusern, Militärgebäuden sowie Kohle- und Goldbergwerken liegen.

### Brauerei

**Grundlagen: Wasser, Getreide**
**Produkt: Bier**
**Benötigt für: Soldaten**

Neben dem Sold und der Versorgung mit Waffen ist vor allem das Bier sehr wichtig, um die Soldaten der Siedlung bei Laune zu halten. Bauen Sie Brauereien deshalb in der Nähe von Brunnen, Bauernhöfen (Getreide) und Militärgebäuden.

### Bauernhof

**Benötigtes Werkzeug: Sense**
**Produkt: Getreide**
**Benötigt für: Mühle, Brauerei, Schweinezucht, Eselzucht**

Ein Bauernhof sollte sich stets in zentraler Lage befinden und rundum genug Platz für Getreidefelder bieten. Darüber hinaus ist es wichtig, daß sich sämtliche Betriebe, die vom Bauernhof Getreide beziehen, in der Nähe befinden, da es bei allzu langen Transportwegen leicht zu problematischen Versorgungsengpässen kommen kann.

### Schweinezucht

**Grundlagen: Getreide, Wasser**
**Produkt: Schweine**
**Benötigt für: Fleischerei**

Um die Versorgung mit den Produktionsgrundlagen Getreide und Wasser zu gewährleisten, ist es ratsam, eine Schweinezucht stets in der Nähe mehrerer Bauernhöfe und eines Brunnens zu errichten. Außerdem sollte eine Fleischerei in der Nähe sein, wo die produzierten Schweine zu Schinken verarbeitet werden können.

### Eselzucht

**Grundlagen: Getreide, Wasser**
**Produkt: Transportesel**
**Benötigt für: Transporte**

Eselzuchten sollten immer in der Nähe von Bauernhöfen und Brunnen errichtet werden und zudem im Bereich stark benutzter Straßen liegen, weil Esel die Transportgeschwindigkeit der einzelnen Güter verdoppeln.

### Werft

**Benötigtes Werkzeug: Hammer**
**Grundlage: Bretter**
**Produkt: Boote/Schiffe**

Man kann eine Werft bauen, ohne ein Hafengebäude zu besitzen, was es allerdings mit sich bringt, daß man lediglich Boote produzieren kann, und keine Schiffe. Beim Bau einer Werft sollte man immer daran denken, in der Nähe so rasch wie möglich auch ein Hafengebäude zu errichten, um von dort aus in See zu stechen und neue Inseln zu entdecken. Es ist wohl unnötig zu erwähnen, daß eine Werft am Meer und nicht an irgendeinem Tümpel liegen muß, um sich zu lohnen.

### Lagerhaus

Das Lagerhaus ist neben dem Hauptquartier und dem Hafengebäude das wichtigste Gebäude von allen, weil hier Vorräte gelagert und bei Bedarf im Umland verteilt werden. Darüber hinaus werden in den Lagerhäusern Soldaten rekrutiert und Gehilfen mit den Werkzeugen ausgestattet, die sie zur Ausübung einer Tätigkeit als Schmied, Förster, Bauer, etc. unbedingt benötigen. Die Lagerhäuser sind zusammen mit dem Hauptquartier das Herz der Siedlung und sollten daher an Kreuzungen errichtet werden, um die optimale Güterverteilung ins Umland zu gewährleisten.



Schmelze und Schlosserei sorgen für eine ausreichende Produktion an Werkzeugen.

### Hafengebäude

Das Hafengebäude, das wie die Werft nur an der Küste errichtet werden sollte, dient zugleich als Lagerhaus und ist für die Siedlung damit in zweifacher Hinsicht von großer Bedeutung

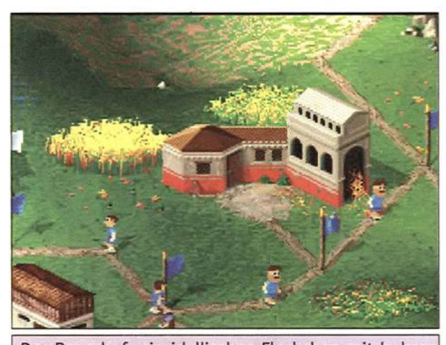
### Hauptquartier

Das Hauptquartier ist das wichtigste Gebäude von allen. Da es Ihr erstes Gebäude ist, brauchen Sie es nicht zu errichten. Es besitzt wie das Hafengebäude die Funktion eines Lagerhauses und muß um jeden Preis vor Angreifern geschützt werden, weil der Verlust des Hauptquartiers zugleich das Verlieren des ganzen Spiels bedeutet.

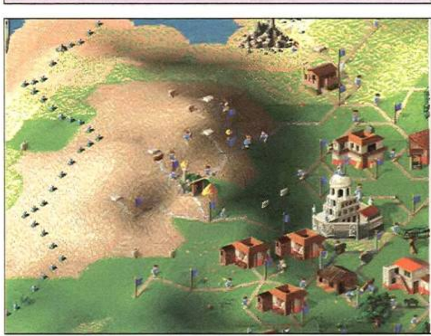
### Bergwerk

**(Gold-, Kohle-, Granit- und Eisenerzbergwerk)**
**Benötigtes Werkzeug: Spitzhacke**
**Grundlagen: Schinken, Brot, Fisch**
**Produkte: Rohgold, Eisenerz, Kohle, Granit**
**Benötigt für:**
**Eisenschmelze, Münzprägerei, Schmiede**

Es ist dringend erforderlich, immer so viele Bergwerke wie möglich in Betrieb zu haben, um den Nachschub an Rohstoffen zu sichern. Außerdem kommt es oft vor,

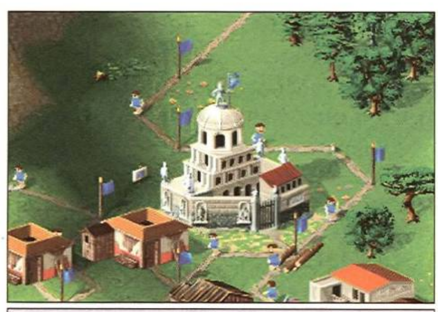


Der Bauerhof: ein idyllisches Fleckchen mit hohem Nutzwert.



Gold, Gold ganz viel Gold!

## Die Siedler


„My Home Is My Castle!"

daß die Ressourcen, die ein Bergwerk abbaut, schon nach kurzer Zeit restlos erschöpft sind, deshalb ist es ratsam, die Gelehrten ständig nach neuen Bodenschätzen suchen zu lassen. Auch ist es wichtig, daß Bergwerke sich in der Nähe der verarbeitenden Betriebe (Eisenschmelze, Schmiede, Münzprägerei) befinden, um die Transportwege so kurz wie möglich zu halten. Die ausreichende Produktion von Rohstoffen zur Weiterverarbeitung entscheidet darüber, ob Ihre Siedlung auf Dauer bestehen können wird!

### Militärische Gebäude

Abgesehen vom Spähturm und dem Katapult dienen sämtliche Militärgebäude sowohl der Gebietsabsicherung als auch der Siedlungserweiterung, da sich mit jedem Militärgebäude, das Sie in Grenznähe errichten, automatisch Ihr Einflußbereich vergrößert. Bauen Sie deshalb so früh wie möglich an allen relevanten Grenzen Ihrer Siedlung Baracken, Wachstuben, Wachtürme oder Festungen. Sorgen Sie außerdem dafür, daß sich in der Nähe Ihrer Militärgebäude Lagerhäuser, Brauereien und Schmieden befinden, um den Nachschub an Goldmünzen, Waffen und Bier zu gewährleisten.


Festung nebst Katapult.


„Kommt ein Steinchen geflogen, setzt sich nieder

#### Baracke

**Bewohner: bis zu 2 Soldaten**

#### Wachstube

**Bewohner: bis zu 3 Soldaten**

#### Wachturm

**Bewohner: bis zu 6 Soldaten**

#### Festung

**Bewohner: bis zu 9 Soldaten**

#### Spähturm

**Benötigtes Werkzeug: Bogen**
**Bewohner: Erkunder**

Da der Erkunder, der im Spähturm Stellung bezieht, einen Bogen benötigt, kann es nicht falsch sein, wenn sich das Gebäude in der Nähe einer Schlosserei oder eines Lagerhauses befindet.

#### Katapult

**Grundlage: Steine**
**Bewohner: Gehilfe**

Das Katapult ist eine wirkungsvolle Fernwaffe, die allein der Gebietsabsicherung dient. Da für den Betrieb Steine benötigt werden, ist es notwendig, daß sich ein Steinbruch in der Nähe befindet, um den Nachschub an Geschossen zu sichern.

### BAU

Um beim Aufbau einer neuen Siedlung Materialengpässe beim Errichten von Gebäuden zu vermeiden, ist es hilfreich zu wissen, wieviele Bauprojekte man gleichzeitig in Angriff nehmen kann, ohne dadurch in ernste Schwierigkeiten zu geraten. Die folgende Aufstellung liefert Aufschluß darüber, wieviele Bretterstapel und Steine zum Bau der einzelnen Betriebe benötigt werden.

| Gbäudetyp | Gebäudegröße | benötigte Bretter | benötigte Steine |
|---|---|---|---|
| Holzfällerhütte | klein | 2 | 0 |
| Forsthaus | klein | 2 | 0 |
| Steinbruch | klein | 2 | 0 |
| Fischerhütte | klein | 2 | 0 |
| Baracke | klein | 2 | 0 |
| Jagdhaus | klein | 2 | 0 |
| Brunnen | klein | 2 | 0 |
| Spähturm | klein | 4 | 0 |
| Sägewerk | mittel | 2 | 2 |
| Fleischerei | mittel | 2 | 2 |
| Mühle | mittel | 2 | 2 |
| Bäckerei | mittel | 2 | 2 |
| Brauerei | mittel | 2 | 2 |
| Eisenschmelze | mittel | 2 | 2 |
| Schmiede | mittel | 2 | 2 |
| Münzprägerei | mittel | 2 | 2 |
| Schlosserei | mittel | 2 | 2 |
| Werft | mittel | 2 | 3 |
| Lagerhaus | mittel | 4 | 3 |
| Goldbergwerk | mittel | 4 | 0 |
| Granitbergwerk | mittel | 4 | 0 |
| Kohlebergwerk | mittel | 4 | 0 |
| Eisenerzbergwerk | mittel | 4 | 0 |
| Wachstube | mittel | 2 | 3 |
| Wachturm | mittel | 3 | 5 |
| Katapult | mittel | 4 | 2 |
| Hafengebäude | groß | 4 | 5 |
| Festung | groß | 4 | 7 |
| Bauernhof | groß | 3 | 3 |
| Schweinezucht | groß | 3 | 3 |
| Eselzucht | groß | 3 | 3 |

# COMMAND & CONQUER
# MISSION CD: DER AUSNAHMEZUSTAND

Nachschlag für eines der erfolgreichsten Strategiespiele aller Zeiten: 15 neue Solo-Missionen bietet 'Der Ausnahmezustand' und diese sind allesamt auf professionelle Strategen zugeschnitten. Gegenüber dem ersten 'Command & Conquer'-Teil, 'Der Tiberium-Konflikt', hat sich nur wenig geändert. Mit der Installation der Mission-CD werden gleichzeitig einige Fehler und ungerechte Spielregeln geändert. So kostet der Nod-Geschützturm künftig 600 Credits anstatt vorher 250, was das Ungleichgewicht in der Basisverteidigung aufhebt. Aber egal auf welcher Seite man spielt: Die neuen Missionen sind schwerer geworden.

## Die GDI-Missionen


Diese Commandobots haben noch einen weiten Weg vor sich

### Stromausfall

Für den Anfang stehen zwei Commandobots zur Verfügung, die möglichst nicht 'verheizt' werden sollten. Von ihrer Position aus klären sie das Gebiet zunächst nach Süden auf, doch vorher lohnt sich ein Besuch in der Kirche des nahegelegenen Dorfes. Dort wird der Pastor um den Kirchenstock von satten 2.000 Credits erleichtert.

An der Brücke kommt unseren Bots ein einsamer Krieger entgegen, der frühzeitig unschädlich gemacht wird. Hinter der Brücke führt der Weg nach Westen und schließlich in den Norden. Dort warten zwei feindliche Bots, denen sich kurz darauf zwei weitere hinzugesellen. Diese sollten erledigt werden, ohne daß die beiden Commandobots zu Schaden kommen. Etwa zu dieser Zeit kommt weiter westlich ein MBF an, der mit der üblichen Meldung „Verstärkung ist eingetroffen" angekündigt wird. Dummerweise wird es ohne jeden Feuerschutz an einer Stelle abgesetzt, die von zwei gegnerischen Geschützen und zwei Laser-Wachtürmen beherrscht wird. Die Einheit sollte deshalb umgehend nach Norden und dann, dem Verlauf des Canyons folgend, nach Nordwesten gefahren werden. Der Weg wird fortgesetzt, bis das Fahrzeug den linken Kartenrand erreicht und im Norden ein Flüßchen im Blickfeld auftaucht. Oberhalb dieses Gewässers haben die 'Nodisten' eine sehr starke Festung eingerichtet, die über alles verfügt, was gut und teuer ist. Deshalb sollte ein gewisser Sicherheitsabstand zum Fluß eingehalten werden. Nach der 'Entfaltung' des Bauhofs wird eine Basis aufgebaut, die sich in südliche Richtung erstreckt.


Das kann sich doch schon sehen lassen

Derweil treten die Commandobots wieder in Aktion: Sie klären den Raum so weit nach Norden auf, bis ein Jagdpanzer 'Fackel der Erleuchtung' ins Bild kommt. Sobald nun die Option 'Luftangriff' zur Verfügung steht, wird der Panzer damit abgefackelt, bevor ihm die Erleuchtung kommt. Jetzt ist der Weg in das dahinter gelegene Areal frei und die beiden Commandobots sprengen die vier Kraftwerke. Am effektivsten ist es, wenn einer der Bots sein Gewehr im Anschlag hält, während der andere die Zeitbombe legt, damit das eventuell überlebende Personal unverzüglich in die Ewigkeit entlassen wird, bevor es Schaden anrichtet. Bei diesen Aktionen ist unbedingt auf die Schadensmonitore der beiden Bots zu achten, denn diese ziehen sich bei




Hier kommt es auf ein taktisches Wechselspiel an

den Sprengungen höchstwahrscheinlich Verletzungen zu. Es kann hilfreich sein, den jeweiligen Bombenleger sofort, nachdem das Kraftwerk durch kurzes 'Aufflackern' den Empfang der Bombe bestätigt, von dem Gebäude wegzubewegen. Jeder dabei gewonnene 'Kartenmillimeter' dient der Vermeidung explosiver Schädigungen. Grundsätzlich sollte der fittere der beiden Bots die jeweilige Sprengung ausführen, während der andere Feuerschutz gibt. Auf diese Weise bleiben beide Bots am Leben. Diese können nun für die Verteidigung der Gebäude nach Nordwesten zur eigenen Basis geschickt werden. Auf ihrem Weg sollten sie den Stellungen im Süden nicht zu nahe kommen, denn die 'Obelisken des Lichtes' sind nicht zimperlich. Genau diese Stellungen sind auch das nächste Problem, denn sie bewachen ausgedehnte Tiberiumfelder. Damit das nicht so bleibt, werden zwei oder besser drei Heliports gebaut. Die Helis nehmen sich zunächst den Geschützturm im Südwesten vor. Während der Attacke sollte die Option 'Luftangriff' zur Verfügung stehen. Falls die Hubschrauber das Geschütz nicht in einem Durchgang zerstören, kann der Luftangriff den Rest erledigen. Mit dem Obelisken wird anschließend genauso verfahren, falls er nicht schon beim ersten Angriff zerstört worden ist.

Jetzt sollte gerade noch genug Geld für eine Tiberiumraffinerie vorhanden sein und es ist an der Zeit, reiche Ernte einzufahren. Erst wenn das Feld im Süden der Basis erschöpft ist, wendet sich der Sammler weiter nach Osten. Bis dahin sollte auch dort die feindliche Stellung beseitigt worden sein.
Von den ersten Erträgen wird die eigene Basis mit einer Betonmauer und zwei Wachtürmen versehen. Später lohnt sich auch die Investition in die besseren Befestigungstürme, denn die Bruderschaft von Nod wird jede gegen sie gerichtete Aktion mit Racheakten beantworten.

Die gefährlichste Waffe des Gegners, ein 'Tempel von Nod', steht im Norden und sollte nicht unüberlegt angegriffen werden, denn das löst todsicher einen Atomschlag aus. Der Angriff läßt sich zwar irgendwann nicht mehr vermeiden, aber dann sollte zumindest sicher sein, daß das Ding beim ersten Mal zerstört wird, was aber den einmaligen Abschuß einer Atomrakete nicht verhindern kann!
Das wirtschaftliche Zentrum des Gegners liegt im Osten der Karte. Nur wenn dort die Tiberiumförderung unterbrochen werden kann, besteht Hoffnung auf den Sieg. Dabei handelt es sich um eine äußerst langwierige Operation. Eventuell kann diese forciert werden, indem in das Tiberiumfeld nordöstlich der eigenen Basis per 'Sandsacktrick' ein Befestigungsturm aufgebaut wird, der automatisch die gegnerischen Sammler beharkt.

Vom gesammelten Tiberium sollten weitere zwei bis drei Hubschrauberlandeplätze gebaut werden. Die Orcas können dann permanent jene Ziele unter Feuer nehmen, die außerhalb der Reichweite der feindlichen FlaRaks liegen. Letztere und der Bauhof sowie die Tiberiumraffinerien mit den Silos sollten immer wieder mit Luftangriffen und mit dem Ionenwerfer demoliert werden. Zwar baut der Feind die Anlagen immer wieder auf, aber auf diese Weise wird er an der Produktion zu großer Verbände gehindert.
Sobald im Nordosten nichts mehr steht, kann der Standort im Nordwesten angegangen werden. Mit einem Verband von fünf bis sechs M1A1-Panzern und einigen Schützen werden zuerst die Kraftwerke zerstört und dann die FlaRak-Bunker und die beiden Geschütztürme. Zu guter Letzt wird der Tempel attackiert. Es ist dabei sehr wahrscheinlich, daß der Gegner noch eine Atomrakete abfeuert, aber davon sollte man sich nicht irritieren lassen. Sobald das letzte Gebäude zerstört ist und keine feindlichen Truppen mehr in der Gegend marodieren, ist die Mission erfüllt.




Weg damit!

## Höllenzorn

Eine gewaltige Nod-Basis mit einem Tempel soll ausgehoben werden. Während die eigenen Truppen den Auftrag haben, eine Basis aufzubauen, soll ein Agent auftauchen, der den günstigsten Weg in die Hochburg der Bruderschaft weist.





Dieser Platz ist ein relativ sicherer Standort

Mit einer ärmlichen Schar aus Schützen, Grenadieren und RAK-Zeros beginnt die Mission im Südwesten. Tiberium ist nicht in der Kasse. Am besten wird die Truppe in zwei gleiche Gruppen zu je sechs Leuten geteilt, die sich an der oberen und unteren Kante des Canyons nach Osten bewegen. Dabei kommen ihnen einzelne Bots entgegen, die ohne Verluste ausgeschaltet werden sollten. Nur wenige Meter weiter beginnt ein Nod-Lager, dessen Eingang von zwei Geschütztürmen bewacht wird. Jede der beiden Gruppen nimmt sich nun einen der Türme vor. Dabei sind geringere Verluste einzukalkulieren. Sodann begibt sich das restliche Häuflein in das feindliche Lager. Dort steht gleich in der Nähe eine Bot-Fabrik, die möglichst schnell entfernt werden sollte. Derweil können sich ein oder zwei Bots nach Süden begeben, wo eine Kiste mit Barem wartet. Noch etwas weiter östlich steht eine zweite Kiste, die ebenfalls eingesackt wird. Etwa zu dieser Zeit trifft im Südwesten ein MBF mit zwei M1A1-Panzern und einem Wüstenjäger ein. Während sich der Bauhof entfaltet, sollten die Panzer ins Nod-Lager gefahren werden. Sobald dort die Bot-Fabrik und die wenigen Bots beseitigt sind, geht nur noch von den beiden Geschütztürmen am Ostausgang Gefahr aus. Die Panzer sollten dennoch an den nördlichen Eingang gefahren werden, denn von dort können feindliche Bots eindringen. Falls von der eigenen Bot-Truppe noch jemand übrig ist, kann dort etwas Verstärkung nicht schaden.

Am eigenen Bauhof werden derweil ein Kraftwerk und eine Kaserne errichtet. Diese produziert zunächst zwei Invasoren und anschließend einige RAK-Zeros, die sich um die Wachtürme im Osten kümmern. Dabei sollte man aber aufpassen, daß das Geld anschließend noch für den Bau einer Tiberiumraffinerie reicht! Falls die produzierten Truppen nicht für die Zerstörung der Geschütze ausreichen, müssen unter Umständen doch die M1A1 hinzugezogen werden, was aber schon etwas riskant ist, denn in der Folgezeit wird der Feind öfter versuchen, von Norden her Invasoren einzuschleusen, denen Commandobots Feuerschutz geben. Die einfachste Lösung dürfte eine Sandsackbarriere am Nordausgang sein. Wenn auf diese Variante zurückgegriffen wird, sollten aber alle Einheiten von dem Eingang abgezogen werden, damit es nicht versehentlich zu einem Feuergefecht kommt, bei dem die Sandsackmauer Schaden nimmt. Denn wenn diese durchbrochen wird, gibt es kein Halten mehr!

Sobald die Geschütztürme im Osten erledigt sind, kann die Raffinerie aufgestellt werden. Östlich des Lagers befindet sich nämlich ein reiches Tiberiumfeld. Gleichzeitig besetzen die Invasoren das Kraftwerk und die Orbitalstation im ehemaligen Nod-Lager. Dadurch steht künftig die Ionen-Kanone zur Verfügung.

Wenn man jetzt einmal in den Norden der Karte scrollt, wird man feststellen, daß dort eine Signalmarkierung das Terrain aufgehellt hat. Das war das Werk des Agenten, der irgendwo da oben herumlungert und damit andeutet, daß der beste Weg wohl dort oben entlangführt. Sobald es die Tiberiumproduktion hergibt, baut man eine Fahrzeugfabrik, die anschließend M1A1-Panzer und zur Unterstützung einige Schützenpanzer produziert. Auch zwei oder drei Befestigungstürme am nördlichen Portal können nicht schaden, denn immer wieder ist man Infiltrationsversuchen ausgesetzt. Falls die Sandsackvariante gewählt wurde, sollte zuerst mit dem Ionenwerfer etwas aufgeräumt werden, bevor man die Befestigungstürme errichtet.



Oberhalb der unteren Gebäudereihe sollte besser nicht gebaut werden

Übrigens sollte darauf verzichtet werden, innerhalb des ehemaligen Nod-Lagers noch weitere Bauten aufzustellen, denn diese Gegend ist hochgradig durch Atomraketenbeschuß gefährdet.

An der Nordmauer des Lagers sollten Sie ständig den Zustand der Wachtürme überprüften, denn da sind öfter Reparaturen fällig. Auch die Außenmauer muß unbedingt in Schuß gehalten werden. Danach werden etwa drei Kampf- und zwei Schützenpanzer nach Norden aus dem Lager gefahren und oberhalb der Basis sofort nach Westen beordert.


Die Basis des Gegners ist gut gesichert



Oberhalb der unteren Gebäudereihe sollte besser nicht gebaut werden

Nördlich des Weges befindet sich ein Tiberiumfeld, aus dem die Bruderschaft ihre Ressourcen schöpft. Es ist von Vorteil, dort dem feindlichen Sammler zu schaden. Dazu wird der Konvoi einfach in das Feld gefahren und dort abgestellt. Der Rest ergibt sich dann schon. Falls sich dort Nod-Truppen einfinden, um das Feld wieder zu räumen, muß eventuell Nachschub entsandt werden. Später wird ein ähnlich zusammengesetzter Kampfverband den gleichen Weg entlanggeschickt. Nur biegt dieser nicht in das Tiberiumfeld ein, sondern setzt den Weg nach Westen fort. Dort geht es dann ohnehin wieder nach Norden, wo der Verband bald auf ein Nod-Lager stößt. Es ist nicht auszuschließen, daß bei diesem ersten Kontakt ein paar Panzer draufgehen, denn das Lager wird an der Südseite von drei Obelisken bewacht. An der Nordseite stehen zwei weitere. Aktionen aus der Luft, etwa mit Orcas, machen wenig Sinn, denn das Gebiet ist förmlich mit FlaRak-Stellungen übersät.

Eine Methode, die viel Geduld erfordert, ist der Einsatz des Ionenwerfers gegen die Obelisken. Wegen der langen Ladezeiten des Gerätes ist man so lange zu Untätigkeit verurteilt.

Nach der Beseitigung der Obelisken ist der Weg ins Lager praktisch frei. Mit einer Panzerbrigade aus M1A1, Schützenpanzern und - auf Wunsch - Mammuts sind die dortigen Aufbauten im Nu zerstört. Wer möchte, kann auch Invasoren entsenden und die Gebäude einnehmen, sobald die Lasertürme unschädlich gemacht sind; für das Erreichen des Missionsziels ist das unerheblich. Sobald das Lager von Nods geräumt worden ist, schafft ein Panzer einen Durchbruch in der Ostmauer, durch den wenigstens drei, besser vier oder fünf Kampfpanzer nach Nordosten fahren. Dort oben am Kartenrand begegnet die Truppe dem bereits erwähnten Agenten. Die Panzer machen sich über die beiden Geschütztürme und die FlaRak-Bunker her, wobei sich ein nachrückender Schützenpanzer um die überlebenden Bots kümmern sollte, damit sie den Kampfpanzern nicht schaden. Innerhalb der hier befindlichen Nod-Basis stehen diverse Kraftwerke und - tataa! - der Tempel von Nod, der sogleich dem Erdboden gleich gemacht wird. Damit haben die Bruderschaftler ihre effektivste Waffe verloren. Der Rest ist nur noch ein Kinderspiel. Nachdem alle Nod-Überreste beseitigt sind, ist die Mission erfüllt.

## Infiltriert!

Gleich zu Beginn ist die Hölle los: Die Nod-Schergen sind in das GDI-Lager im Südwesten der Karte eingedrungen und beginnen, die Gebäude zu besetzen. Da in diesem Moment einige Aktionen gleichzeitig ablaufen müssen, sollte die Spielgeschwindigkeit nicht zu hoch eingestellt sein.

Im Nordwesten befindet sich eine Kaserne, deren Besetzung kaum zu verhindern ist. Falls dies geschieht, werden die Bruderschaftler dort vornehmlich Invasoren produzieren, um auch die anderen Gebäude zu erwischen. Also sollte dort direkt vor der Tür ein Schützenpanzer aufgestellt werden. Die eiligst zusammengeschusterte neue Kaserne produziert derweil ihrerseits Invasoren, damit die verlorenen Gebäude zurückerobert werden können.

Auf keinen Fall darf die Fahrzeugfabrik im Südosten des Lagers verloren gehen! Um gegen die im Lager befindlichen Nod-Einheiten eine Chance zu haben, müssen hier



Die Raffinerie darf nicht verloren gehen

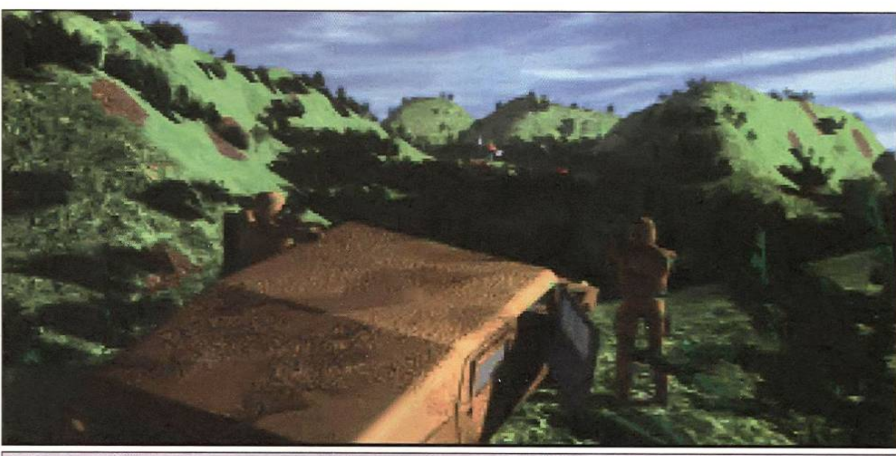

Ungünstige Startbedingungen


Der Commandobot sollte aus Gefechten mit Panzern herausgehalten werden

Schützenpanzer gebaut werden, denn das geht relativ schnell. Gleichzeitig muß im Nordosten die zerstörte Mauer möglichst schnell repariert werden, um das Eindringen weiterer Einheiten des Feindes zu verhindern. Wenn möglich, sollten auch die dort befindlichen Wachtürme so lange erhalten werden, bis die besseren Befestigungstürme produziert werden können. Dafür ist es natürlich wichtig, daß die Tiberiumraffinerie mitsamt dem Sammler nicht in feindliche Hände fällt oder zumindest schnell zurückerobert wird. Für den Sammler muß sodann in der Ostmauer ein Tor geschaffen werden, das später zur Sicherheit von einem Befestigungsturm flankiert wird. Im Osten befindet sich ein sehr ergiebiges Tiberiumfeld, das auf lange Zeit den Nachschub sichert.

Wenn erst einmal das eigene Lager gesichert ist, sieht die Sache schon angenehmer aus. Die Nod-Basis befindet sich im Nordosten; die bevorzugten Tiberiumfelder

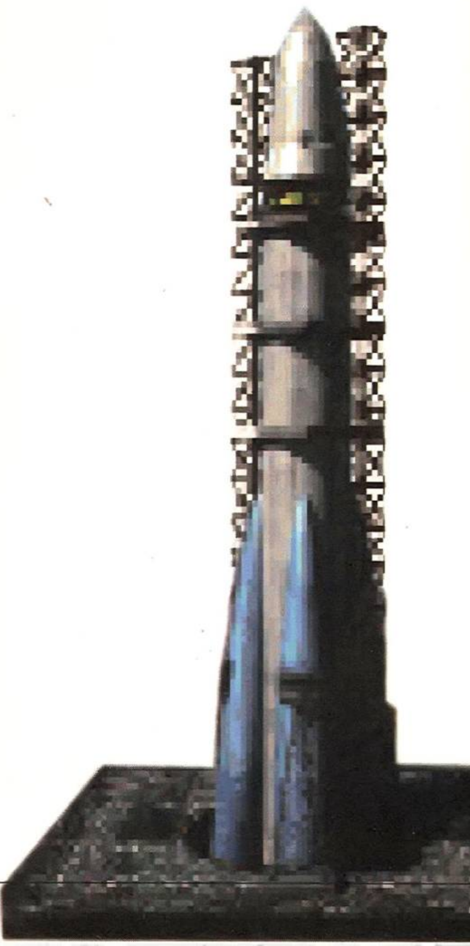

Im Dorf kommt es zu kleinen Scharmützeln


Schöne Aussichten


Hinter der Brücke stehen die Kisten nordöstlich

der Bruderschaft sind im Nordwesten und südlich der feindlichen Basis zu finden. Es können nun in verhältnismäßiger Ruhe zwei Verbände aus Kampfpanzern, ergänzt um ein bis zwei Schützenpanzer und um zwei bis drei Raketenwerfer vom Typ 'Stahlhagel', produziert werden, die in die jeweiligen Fördergebiete des Gegners entsandt werden.

Dort ist allerdings mit wütenden Gegenangriffen zu rechnen. Dennoch sollte es gelingen, die Tiberiumförderung des Gegners allmählich zu unterbinden. Natürlich geht das auch mit dem beliebten Sandsacktrick, aber immer die gleiche Schose wird ja langweilig. Sobald sich dort kein 'roter' Sammler mehr blicken läßt, darf das gegnerische Lager angegangen werden. Die Bruderschaft hat als passive Sicherheit diverse Wachtürme und FlaRak-Bunker aufgeboten. An fahrbarem Gerät stehen vor allem Raketenwerfer, Flammenwerfer und diverse Stealth-Panzer im Weg. Mit einem massiven Angriff sollten vor allem zunächst die Produktionsstätten für den Nachschub zerlegt werden, anschließend die übrigen Gebäude. Einige Schützenpanzer sollten sich um das Fußvolk kümmern, damit es den behäbigeren Einheiten nicht zu sehr zusetzt.




Den Jagdpanzer kann man „austanzen“

## Datenübertragung

Der Global Defense Initiative sind wichtige Daten abhanden gekommen. Der Agent Korinth ist über alles informiert, doch leider wurde er gefangen genommen und in ein Dorf im Nordosten des Gebietes verschleppt. Langer Rede kurzer Sinn: Der Knabe soll wiederbeschafft werden.
Dafür steht im Südosten ein kleines Einsatzkommando zur Verfügung, dem unter anderem ein Commandobot angehört. Mit dem gesamten Trupp geht es zunächst nach Osten und anschließend nach Norden. Oberhalb einer Baumgruppe kommt es zum Gefecht. Es sollte darauf geachtet werden, daß der Commandobot bis zum Schluß am Leben gehalten wird, denn er hat die besten Chancen, den Zielort zu erreichen.
Dabei kann es Sinn machen, die Gruppe in Infanterie und Panzer aufzuteilen. Während sich die Panzer mit den Pendants auf der gegnerischen Seite befassen, knöpft sich die Infanterie samt Commandobot die herumlaufenden Bots vor.



Die Wissenschaftler müssen schnell in Sicherheit gebracht werden

Nachdem das Dorf in der Kartenmitte von Nod-Aktivisten gesäubert wurde, geht es weiter nach Nordosten, wo die gefährlichste Prüfung wartet: Dort stehen neben diversen Panzern auch zwei Raketenwerfer, die zuerst von den eigenen gepanzerten Einheiten unter Feuer genommen werden sollten. Der Commandobot wird aus dem Gefecht herausgehalten und in einem linksseitigen Bogen um das Geschehen herumgeführt. Falls sich ihm andere Feindeinheiten nähern, müssen diese von den übrigen Infanteristen aufgehalten werden. Jetzt muß der Commandobot nur noch heil über die Brücke kommen, die wenigen, eventuell dort postierten Infanteriebots beseitigen und dann weiter nach Nordwesten gehen, wo er zwei Kisten findet, in denen sich die geklauten Daten und der entführte Agent befinden. Sobald die Kisten erobert sind, ist die Mission erfüllt.

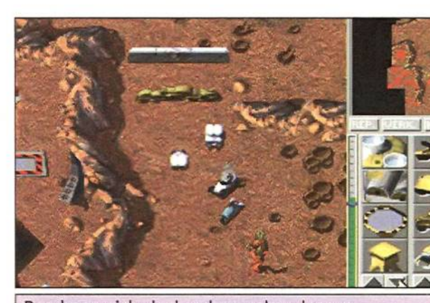
## Primärziel

Eine Gruppe von Wissenschaftlern ist den Bruderschaftlern im Weg. Deshalb wurde auf das Tagungszentrum, in dem sich diese gerade aufhalten, eine Atomrakete abgeschossen. Der einzige Weg, die Wissenschaftler zu retten, besteht darin, sie vor dem Einschlag der Bombe aus dem Tagungszentrum herauszulotsen.
Die eigenen Truppen starten im Südosten. Sie müssen auf schnellstem Wege die Straße nach Norden hinaufgeführt werden. Sobald sich der Weg nach links und rechts verzweigt, wird der Weg nach Osten eingeschlagen, der gleich wieder nach Norden führt und dann eine S-Kurve nach links macht.

Ungefähr hier, bzw. nördlich der S-Kurve, wird es erstmals richtig kritisch, denn dort lauert ein Jagdpanzer. Am besten sollte ein einzelner Grenadier vorgeschickt werden. Falls bei den vorherigen Kleinscharmützeln schon einer davon beschädigt worden sein sollte, kann dieser ausgewählt werden, denn es lohnt nicht, für diese Aufgabe einen intakten Bot zu opfern. Unter Umständen wird der Kandidat nämlich in dem Moment geröstet, in dem er den Jagdpanzer lokalisiert. Sobald dessen Position ausgemacht werden kann, wird ein weiterer Grenadier abgestellt. Hier ist Geschick gefordert, denn der Grenadier ist wesentlich wendiger als der Jagdpanzer und kann diesen allein erledigen, indem er immer in die dem Jagdpanzer entgegengesetzte Richtung kreuzt, bevor der Gegner sein Fahrzeug für einen Schuß ausrichten kann. Derweil bekommt der Panzer immer wieder eine Granate verpaßt, bis er explodiert. Das verbliebene Häuflein - und die eventuell mittlerweile an der Startposition im Südosten eingetroffene Verstärkung - begibt sich weiter nach Norden und biegt dann nach Westen ab. Es sollte darauf geachtet werden, daß die Bots nicht durch die Tiberiumfelder marschieren, denn das ist nicht gesund.

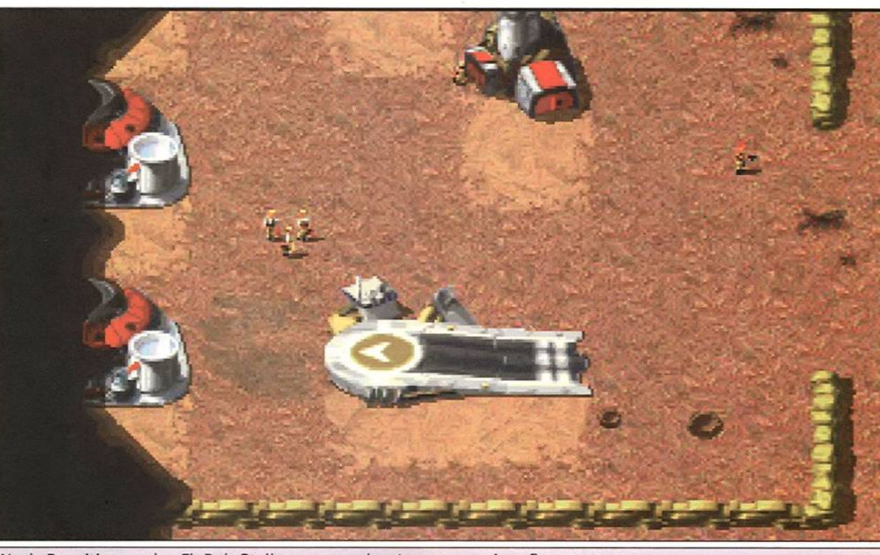

Für die Verteidigung steht zunächst nicht viel zur Verfügung

Etwas weiter im Westen liegt das Tagungszentrum. Die dort befindlichen Wissenschaftler werden nach Süden aus der Gefahrenzone gebracht.


Das kann sich doch schon sehen lassen

Der Raum sollte immer ein Stück weit geklärt sein und die Wissenschaftler auf keinen Fall in vorderster Reihe laufen, denn das Gebiet wird noch von etlichen gegnerischen Einheiten unsicher gemacht, unter anderem einem Jagdpanzer und einem Kampfpanzer. Dennoch führt kein Weg daran vorbei: Die Wissenschaftler müssen weiter nach Süden eskortiert werden, wobei der Weg etliche Schlenker macht.

Am besten ist es, die Wissenschaftler unter guter Bewachung 'abzustellen', während ein 'Aufklärer' die verschiedenen Wege sondiert, um die richtige Abzweigung, die weiter nach Süden führt, herauszufinden, denn viele Wege enden in Sackgassen. Das Zielfeld befindet sich im Südwesten. Dort wartet ein Heli, der möglichst erreicht werden sollte, bevor sich gegnerische Einheiten darüber hermachen.



Nach Beseitigung der FlaRak-Stellungen werden Invasoren eingeflogen

### Glückes Schmied

Die Bruderschaft hat sich eines strategisch wichtigen Gebietes bemächtigt, das die GDI gern zurückhaben möchte. Zu Beginn der Mission ist Eile geboten: Die kümmerlichen Reste der eigenen Streitkräfte stehen im Südosten. Außer zwei Heli-Ports stehen nur wenige nützliche Truppen herum. Mit den beiden Orcas sollte die Nord-Süd-Straße, an deren südlichem Ende das eigene Lager ist, so weit wie möglich von feindlichen Truppen geräumt werden, und zwar im Norden beginnend, denn von dort kommt ein MBF, das bis nach Süden durchgelotst werden muß, ohne dabei zerstört zu werden. Nur so läßt sich eine schlagkräftige Basis aufbauen, die der Nod-Übermacht gewachsen ist. Sobald sich der Bauhof entfaltet hat, werden daran entstandene Schäden repariert. Zur Sicherung sollte ein Sandsackwall weiter nördlich in einer engen Furt gezogen werden. Direkt nördlich des eigenen Lagers gibt es einen Durchgang zu einem Tiberiumfeld, für dessen Aberntung eine entsprechende Raffinerie gebaut wird. Das größte Problem beim Aufbau besteht in der Enge des Geländes. Zwar sind die jeweiligen Durchgänge leicht zu verteidigen, aber der Feind kann auch aus vielen Richtungen kommen. Der einfachste Weg besteht darin, jeweils die nächsten Durchgänge mit Sandsäcken zu verbarrikadieren. Das Tiberiumfeld im Norden hat noch einen Zugang auf der Westseite, der geschlossen werden sollte, damit der Sammler ungestört arbeiten kann.

Mit der Zeit sollte sich genug Kapital anhäufen, um eine Kaserne und später auch die beiden Kommunikationszentren sowie eine Fahrzeugfabrik zu errichten. Sobald die Tiberiumressourcen zur Neige gehen, ist es an der Zeit, das Einflußgebiet zu vergrößern. Dies geschieht am besten in Nordwestrichtung, wo es wiederum genügt, einige Passierstellen mit Sandsäcken abzusichern. Etwa in Kartenmitte und oben in der nordwestlichen Ecke befinden sich relativ schwache Stellungen der Bruderschaft, die mit etwas Glück eingenommen werden können. Falls es gelingt, im Nordwesten Fuß zu fassen, kann dort eine zweite Tiberiumfabrik errichtet werden, um die dortigen Felder schneller abzuernten. Die eigentliche Nod-Basis befindet sich im Südwesten und ist extrem gut gesichert. Hier hilft nur viel Geduld und eine Aushungerungstaktik: Aus Sandsäcken wird eine Art Leitung bis vor die Tore bzw. nahegelegene Engpässe der Nod-Basis gezogen. Diese werden einfach mit einer Sandsackbarriere dichtgemacht. Aus irgendeinem Grund sind die Bruderschaftler einfach zu blöd, die Sperren wegzuräumen.




Mit Barrieren läßt die Aufdringlichkeit des Gegners doch deutlich nach

Auf diese Weise wird dem Gegner der Tiberiumhahn abgedreht und die eigenen Sammler können ungestört alles einsacken. Lediglich der feindliche Tempel von Nod kann noch Kopfzerbrechen bereiten, da mit Beschuß zu rechnen ist. Auch auf die Luftangriffsoption mögen die Nodisten nicht verzichten, aber da helfen ein paar großzügig verteilte Stahlhagel oder die erweiterten Wachtürme.

Wenn das Vorgehen so weit von Erfolg gekrönt war, wird die Bruderschaft langsam mürbe gemacht. Mit der Ionen-Kanone werden die Nod-Einrichtungen - vorzugsweise die Lasertürme - beschossen und die Bruderschaft so gezwungen, die

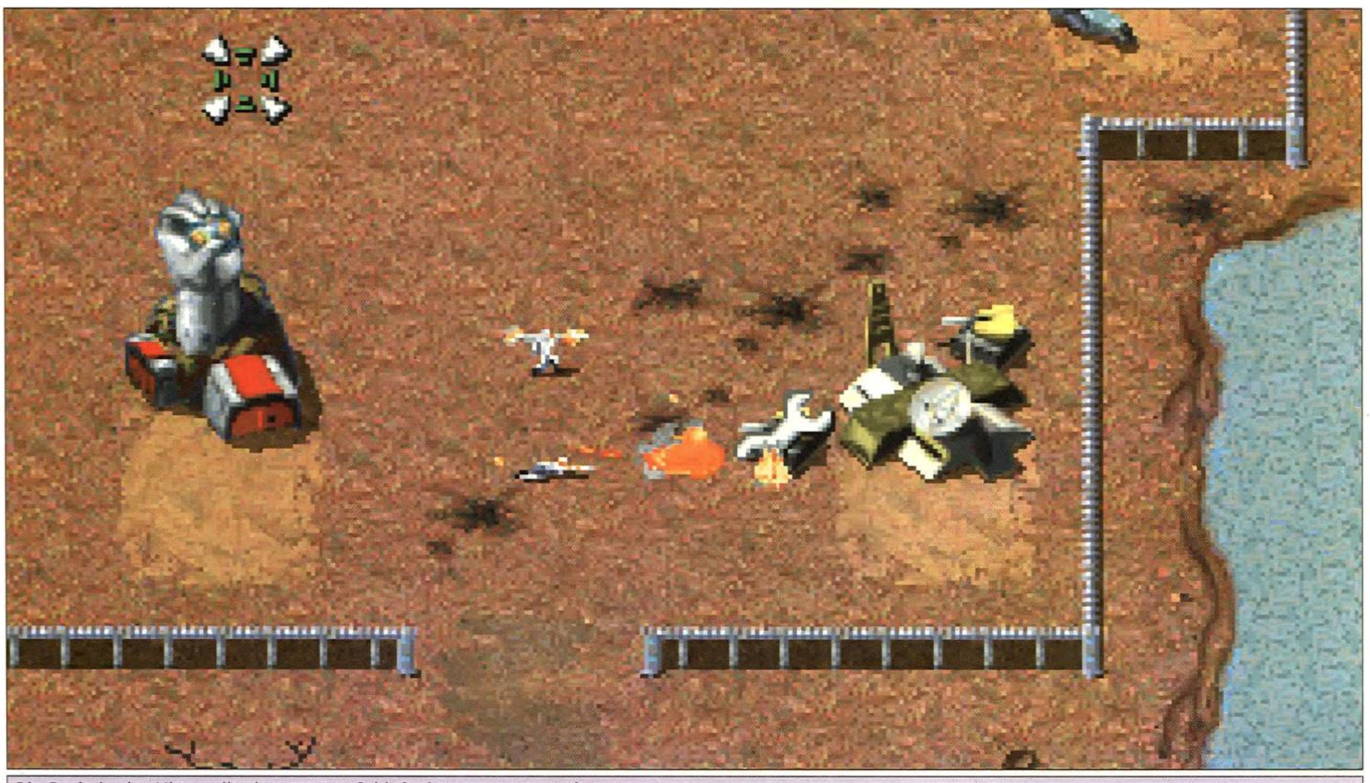
Tiberiumvorräte für Reparaturen und Neubauten zu verbrauchen. Sobald dem Gegner die Ressourcen ausgegangen sind, ist die Schlacht praktisch entschieden.

## Toter Winkel

Die Finanz- und Materiallage ist zu Beginn dieser Mission nicht gerade beruhigend: Außer einem Commandobot steht nichts weiter zur Verfügung. Die einzige Hoffnung der GDI beginnt im Süden in der Kartenmitte und muß sich sofort einiger feindlicher Bots erwehren. Es wäre sehr von Vorteil, wenn er aus diesem ersten Gefecht ohne nennenswerten Schaden herauskommt. Wenn die Spielgeschwindigkeit nicht zu hoch eingestellt ist, bleibt ausreichend Zeit für eine rechtzeitige Rettung. Anschließend wird der Ein-Mann-Sturm durch die linke Felsenge gesteuert, wo weitere Bots und ein Abwehrturm erledigt werden müssen. Zunächst sollte man langsam vordringen und die Bots unschädlich machen. Sobald der Turm anfängt zu schießen, sollte der Commandobot zielstrebig darauf zu gelenkt werden, denn wenn er schnell genug ist, kann der Abwehrturm seine Position nicht vernünftig ausmachen und verfehlt das Ziel. Eventuell auftauchende Bots sollten ausgeschaltet werden, bevor der Zeitzünder an den Turm kommt. Es kann nicht schaden, nach dem Legen der Bombe sofort auf Abstand zu gehen, da der Commandobot durch die Explosion in Mitleidenschaft gezogen wird. Ist die Aktion gelungen, können die übrigen Bots in der feindlichen Basis erledigt werden. Anschließend geht es den FlaRaks an den Kragen. Auch hier ist schnelles Entfernen nach dem Anbringen des Zeitzünders zu empfehlen. Außerdem überstehen unter Umständen die Besatzungsbots der FlaRak-Stellungen die Sprengung, weshalb schnelle Reaktion überlebenswichtig ist. Sobald sich die FlaRaks in Luft aufgelöst haben, trifft Verstärkung ein: Ein Transporthubschrauber liefert fünf Invasoren, mit denen das Flugfeld, die Kaserne, die Radarstation und zwei Kraftwerke besetzt werden. So schön es auch ist, eine eigene Basis zu haben, die Ebbe in der Kasse zwingt zu drastischen Maßnahmen: Die Radarstation und die beiden Kraftwerke werden verkauft. Dafür werden zwei 'Hammer der Gnade' zur Unterstützung bestellt. Der erste davon kann noch gebaut werden, solange eines der Kraftwerke steht, was die Wartezeit erheblich verkürzt, doch für den zweiten reichen so die Ressourcen nicht mehr. Jetzt hilft nur noch ein Heraufsetzen der Spielgeschwindigkeit, um das Ansetzen von Spinnweben zu vermeiden.

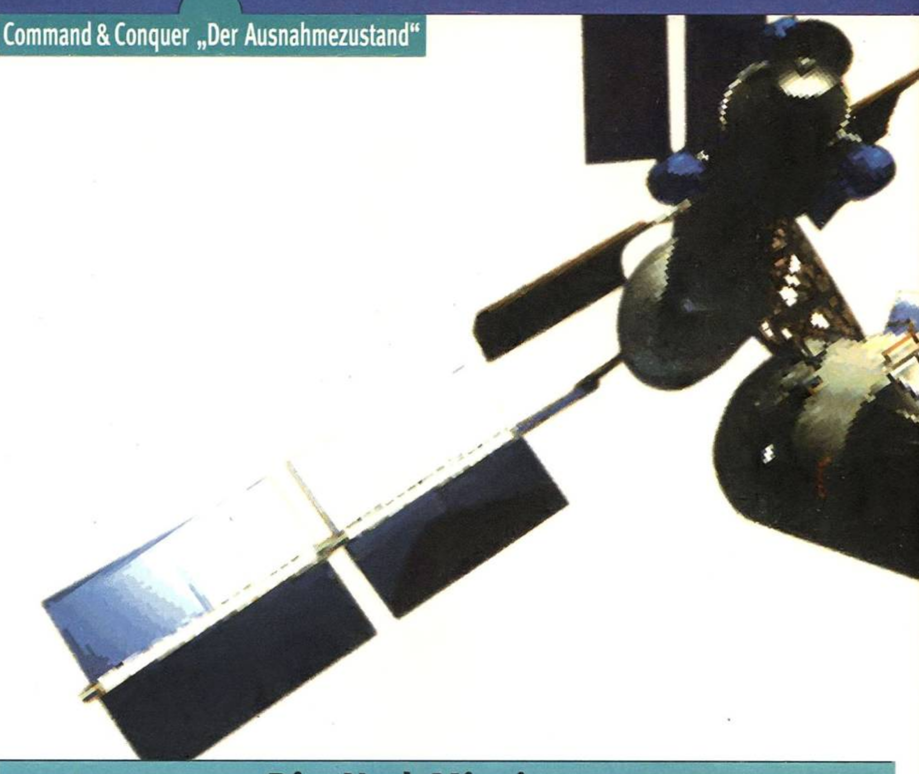
Danach wird auch das Flugfeld verkauft und von dem Erlös werden zwei Invasoren gebaut. Derweil wird der Commandobot in Nähe des Lagereingangs postiert, um die vereinzelt auftauchenden Bots des Gegners abzufangen.

Jetzt dürfen die 'Hämmer der Gnade' gnadenlos zuschlagen: Sie werden zunächst nach Osten gelenkt, bis sie sich etwa bei der Startposition des Commandobots befinden. Von dort aus führt der Weg nach Norden und anschließend wieder nach Osten. Die ebenfalls nach Osten führende Felsenge, genau gegenüber der westlichen Felsenge, sollte aber zunächst gemieden werden. Sollte den 'Hämmern' unterwegs ein gegnerischer Sammler begegnen, ist Ignoranz angesagt: Das Gefährt wird später noch gebraucht. Die 'Hämmer' gelangen schließlich hinter das feindliche Lager, an dessen

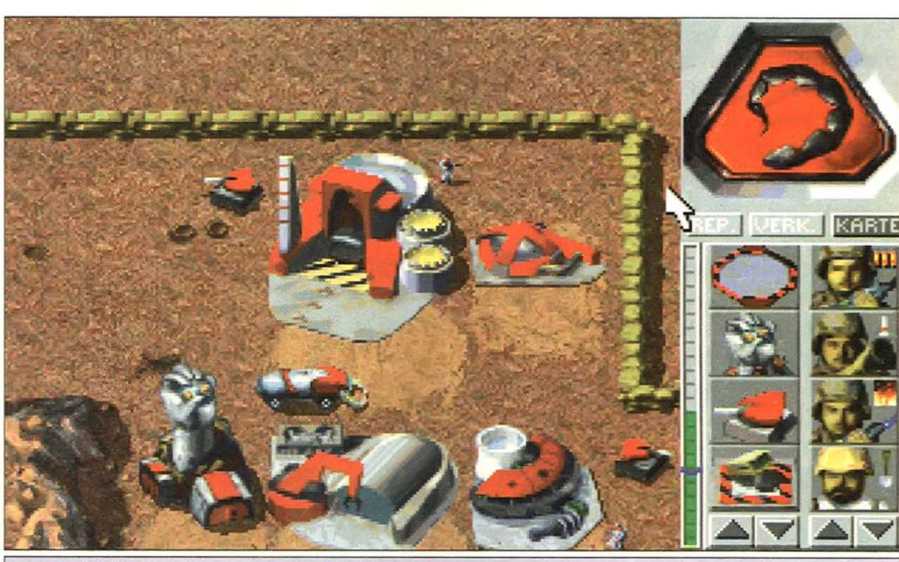


Die Basis in der Mitte sollte besser zum Schluß eingenommen werden

Nordmauer. Im Blickfeld sind die gegnerischen Kraftwerke zu erkennen, die zerstört werden müssen, damit dem Nod-Laser, der den Eingang bewacht, der Saft wegbleibt.
Jetzt wird der Commandobot herangezogen, damit er ein bißchen das Terrain jenseits der östlichen Felsenge aufklärt. Dabei sollte er aber aus dem Feuerbereich der Abwehrtürme, die das gegnerische Lager bewachen, herausgehalten werden. Ebenso ist das Tiberiumfeld zu meiden und auch die Räder des Sammlers haben negative Auswirkungen. Jetzt kann einer der 'Hämmer' herangezogen werden, um die Abwehrtürme vor dem Tor zu zerstören. Die Hämmer haben eine um ein Feld größere Reichweite als die Türme. Wenn das Geschütz also geschickt postiert wird, kann es nicht beschossen werden. Das Geschütz sollte das Feuer von selbst eröffnen, sobald es in die entsprechende Reichweite kommt. Wenn man selbst aktiv das Ziel bestimmt, kann es passieren, daß der 'Hammer der Gnade' zu nah heranfährt und zerstört wird. Sollte das passieren, steht zur Not noch das zweite Geschütz zur Verfügung. Der Commandobot sollte sich um die Infanteristen kümmern, falls diese ausfallend werden. Sobald das Tor frei ist, fahren die 'Hämmer' in die gegnerische Basis, vernichten den Laserturm und die FlaRak-Stellungen. Dadurch wird die Option 'Luftangriff' verfügbar. Nun treten die Invasoren auf den Plan: Die Tiberiumraffinerie muß genau in dem Moment eingenommen werden, wenn der gegnerische Sammler ablädt. Auf diese Weise geht er ebenfalls in den Besitz der GDI über. Jetzt kann ungehindert die Ernte eingefahren werden. Vom Ersparten werden fünf Invasoren gebaut und in den Transport-Heli geladen.
Mit Hilfe der Luftwaffe wird die Nordost-Ecke der Karte aufgeklärt. Anschließend setzt der Transport-Heli dort die Invasoren ab, die nach dem bereits bekannten Prinzip die Raffinerie und die angrenzenden Gebäude einnehmen. Falls dabei keine Raffinerie in GDI-Hände fällt, sollte eine solche errichtet werden, um die Felder im Süden der Basis abernten zu können.
Im Nordwesten befindet sich noch ein Lager der Bruderschaft. Zunächst ist es ratsam, per Luftangriff die Lasertürme zu zerstören. Anschließend kann man mit Invasoren und RAK-Zeros gen Westen ziehen und die Basis im Handstreich nehmen. Jetzt hat die Bruderschaft nur noch eine unwichtige Stellung in der Kartenmitte, in der sich keinerlei Produktionsanlagen befinden. Es ist also nicht mehr allzu schwer, die restlichen Kräfte des Gegners aufzureiben.



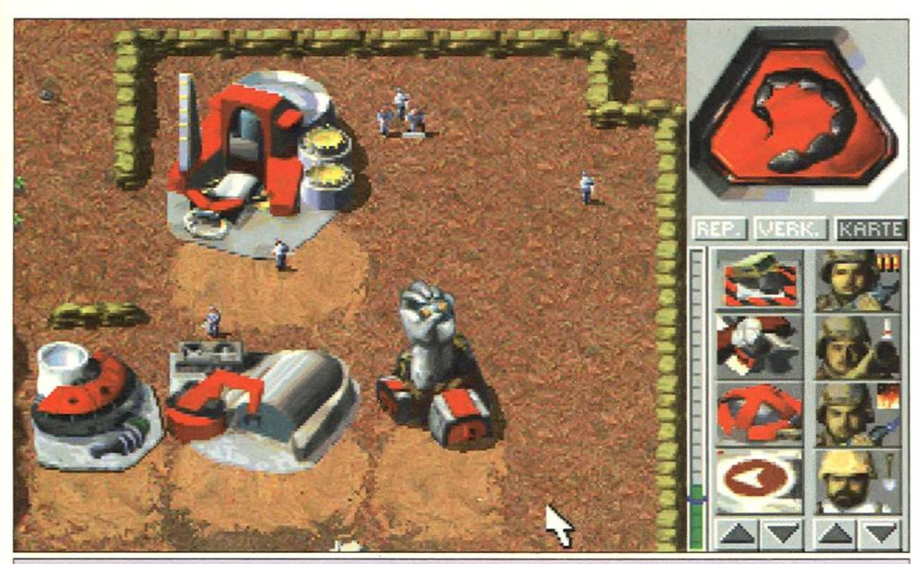
## Die Nod-Missionen



Das sieht ja mal richtig friedlich aus

### Böse Nachbarn

Die Gegend ist gefährlich: Direkt am Startpunkt sollte sogleich das MBF entfaltet werden, wobei man sich hüten sollte, die Basis zu weit nach Norden oder Osten auszudehnen, denn sobald man von den Bewohnern des GDI-freundlichen Dorfes im Osten oder von den Patrouillen der GDI entdeckt wird, muß man mit ständigen Attacken rechnen. Bis dahin sollte die eigene Basis einigermaßen gesichert sein. Doch das geht nur, wenn eine Tiberiumraffinerie errichtet und zunächst die südwestliche Ecke abgeerntet wird. Da die GDI ihre Angriffe vornehmlich aus dem Norden oder Nordosten führt, ist es relativ ungefährlich, im Südosten eine Ausfahrt für den Sammler zu lassen.
Nachdem ein Flugfeld errichtet wurde, kann mit einem Tarnpanzer die Karte aufgeklärt werden. Die Basis der GDI befindet sich im Nordosten und wird von starken Abwehrbatterien bewacht.
Auch hier greift wieder der Sandsacktrick: Eine 'Leitung' wird bis hin zu den GDI-Gemäuern gebaut und dann eine Barriere vor die Ausgänge gezogen. Jetzt kann der eigene Sammler, dem man ruhig einen weiteren zur Unterstützung an die Seite geben kann, in aller Ruhe die Ernte einfahren. Von den Einnahmen baut man immer wieder mal einen Laserturm und stellt diesen an die Sandsackmauer vor der GDI-Basis. Bald gehen dem Gegner die Ressourcen aus und er kann seine Gebäude nicht wieder aufbauen, nachdem der Laserturm sie zerlegt hat. Die vordringlichen Ziele sollten erst die Kraftwerke und die Radarstation sein, denn nach deren Zerstörung funktionieren die Abwehrbatterien nicht mehr und auch die Ionenkanone ist ad acta gelegt.




Der Sammler sollte gleich miterobert werden

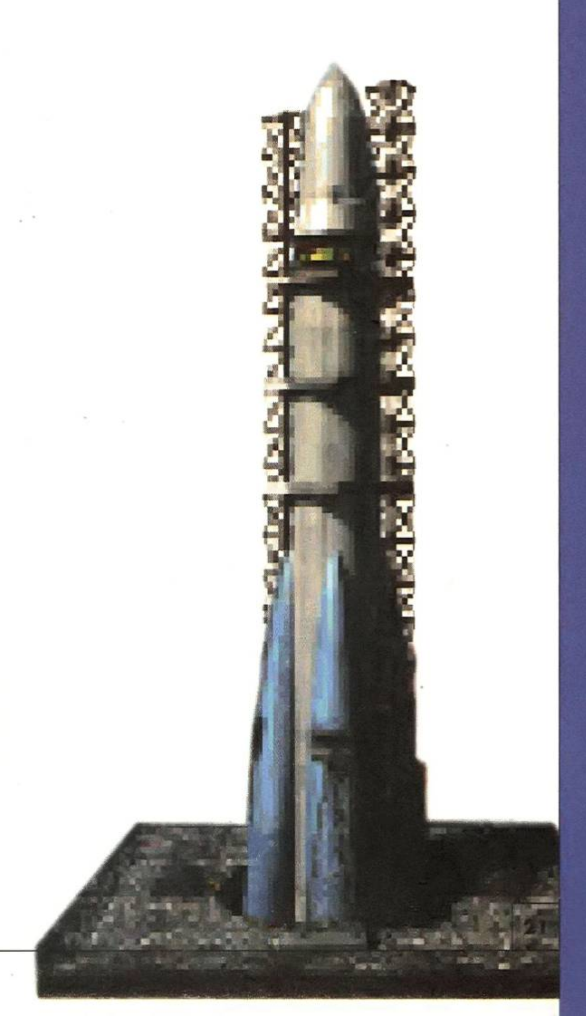
Theoretisch ist es natürlich auch möglich, den Gegner ohne den Sandsacktrick zu schlagen, was erheblich mehr Zeit in Anspruch nimmt. Entscheidend ist aber auch in dem Fall, den Gegner von der Tiberiumzufuhr abzuschneiden. Sobald eigene Einheiten in den Feldern plaziert werden, um den gegnerischen Sammlern aufzulauern, rücken sofort adäquate Verbände aus, um die Lage wieder zu bereinigen. Um die anschließenden Racheakte zu überstehen, sollte die eigene Basis mit Abwehrtürmen und Lasern gesichert sein. Einige dicht hinter der Mauer aufgestellte 'Hämmer der Gnade' sind ebenfalls ausgesprochen effektiv.
Oberhalb der Nordmauer der GDI-Basis befindet sich im übrigen innerhalb einer Umzäunung eine Kiste mit Credits. Da der Gegner über Hubschrauber verfügt, ist diese aber äußerst schwer zu bergen.

## Verrat

Eine Basis der Bruderschaft wurde von der GDI abgeriegelt. Für deren Rückgewinnung stehen zwei Commandobots und ein Invasor zur Verfügung. Das Häuflein muß zunächst nach Nordwesten geleitet werden, wobei es sich der Attacken herumstreunender Grenadiere erwehren muß. Nach Möglichkeit sollten alle drei Bots halbwegs unbeschadet das erste Etappenziel erreichen, nämlich eine Kiste, in der sich Credits befinden. Diese wird von einigen RAK-Zeros gesichert, die erledigt werden müssen, bevor sie Schaden anrichten können. Es ist sehr von Vorteil, die Fähigkeiten der Commandobots - weite Sicht und hohe Reichweite - auszunutzen, um Gefahren rechtzeitig begegnen zu können. Sobald die Kiste eingesackt ist, landet dort nichtsahnend ein Transport-Heli der GDI. Dieser wird kurzerhand gekapert.
Jetzt sollte sich im Südwesten ein Agent bemerkbar machen, der ein Leuchtfeuer entzündet und damit den günstigsten Landeplatz markiert, aber es kann sein, daß sich der Knabe verspätet. Falls also noch kein Leuchtfeuer zu sehen ist, sollte einer der Commandobots zu Fuß weiter nach Südwesten gehen, bis er an die Basis gelangt, die auf einer Erhöhung liegt. Die Eingänge sind mit Wachtürmen gesichert, doch diese sollte man weiträumig umgehen und in Frieden lassen. Selbiges gilt auch für die Radarstationen, die dem Trio unterwegs begegnen. Es ist praktischer, diese später zu erobern. Sobald der Heli sicher in der Basis gelandet ist, beginnt der Wiederaufbau. Die beschädigten Gebäude werden repariert und eine Kaserne wird errichtet. Nun geht es an die Besetzung der Radarposten. Der strategisch wichtigste befindet sich im Nordwesten. Auf dem Weg dorthin lauern Gefahren wie gehabt, nur daß es sich diesmal auch um Panzer handelt. Falls es die Ressourcen erlauben, könnte der Aufbau eines Flugfeldes nicht schaden, denn mit einem Tarnpanzer läßt sich die Karte gefahrlos erforschen. Sollte das Geld nicht reichen, kann auch eine der eroberten


Der Agent markiert die Landestelle


Ein hübsches Kraftwerk



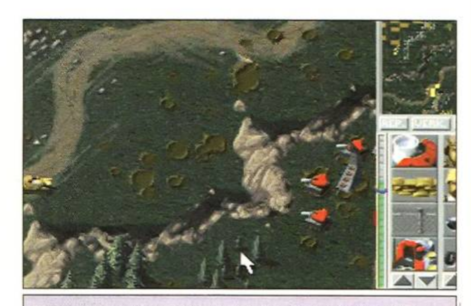


Radarstationen verkauft werden. Der Tarnpanzer muß natürlich irgendwie aus der abgeriegelten Basis geschleust werden. Dazu muß das Problem mit den Wachtürmen vor der Tür angegangen werden. Zunächst sollte an der Nordseite der Basis eine Sandsackmauer gezogen werden, damit der Eingang nicht völlig ungeschützt ist, sobald die Wachtürme weg sind. Zu deren Beschuß ist der vorhandene Angriffshelikopter geeignet, aber auch der Einsatz eines 'Gnadenhammers' kommt nicht schlecht. Aber Vorsicht: Das Geld sollte immer noch für den Aufbau einer Tiberiumraffinerie reichen!
Anschließend kann der Tarnpanzer vor die Tür gesetzt werden, damit er das Gelände in Richtung Norden aufklärt. Sobald der Bereich um die nordwestliche Radarstation erkundet ist, kann - sofern keine Gefahren zu beseitigen sind - ein Invasor per Helikopter angelandet werden.
Sobald die Radarstation besetzt und die Raffinerie in Betrieb ist, sollten Sicherungsmaßnahmen ergriffen werden. Lasertürme sind recht effektiv, werden aber auch zum bevorzugten Ziel der feindlichen Ionenkanone.
Um einigermaßen Ruhe zu haben beim Aufbau der eigenen Streitmacht, muß wieder der Sandsacktrick herhalten. In einer langatmigen Kettenreaktion werden sämtliche Passagen, die die westliche mit der östlichen Kartenhälfte verbinden, zugemauert. Probleme macht dabei allenfalls der nördlichste Übergang, da er sich inmitten eines Tiberiumfeldes befindet. Sollte dies noch nicht so weit abgeerntet sein, daß die Sandsackkette bis zwischen die beiden Wachtürme reicht, muß zunächst etwas großräumiger abgeriegelt werden. Auch schadet es dem eigenen Sammler, wenn er zu nah an den Wachtürmen agiert. Die Karte ist übrigens mit Tiberium vollgestopft, so daß es sich durchaus lohnt, eine zweite Raffinerie zu bauen, sobald die westliche Hemisphäre sicher ist. Nun kann in Ruhe eine große Streitmacht aufgebaut werden, die den Gegner nach Möglichkeit in einem Angriff überrennt. Um nicht schon am Eingang der feindlichen Basis, die sich im Nordosten befindet, durch zu große Verluste zurückgeworfen zu werden, kann zuvor ein 'Tempel von Nod' aufgebaut werden. Sobald dieser einsatzbereit ist, wird damit die Einfahrt und der Bereich dahinter großflächig geräumt, bevor die eigenen Truppen einmarschieren.


Die Jagdpanzer sichern das Gelände gegen Invasoren

## Rausschmiß

Östlich vom Startpunkt befindet sich ein Dorf, in welchem nach der Beseitigung der störenden Wohnhäuser eine Basis aufgebaut werden kann. Hier findet sich auch etwas Startkapital. Das Gelände sollte zunächst nach Norden und Westen mit Sandsäcken gesichert werden. Die 'Fackeln der Erleuchtung' werden möglichst in der Nähe der Gebäude gelassen, denn die GDI wird unter Umständen versuchen, per Helikopter Invasoren einzufliegen. Nach dem Bau einer Raffinerie können die ersten Erträge aus dem nahe gelegenen Feld eingefahren werden. Direkt im Norden befinden sich außerdem sehr reiche Tiberiumfelder, die allerdings von gegnerischen Panzern bewacht werden. Mit Sandsäcken wird der eigene Einflußbereich jeweils um Teilbereiche erweitert, wobei die Zufahrten für den Gegner gesperrt werden müssen. Etwas Überblick kann man sich verschaffen, indem man mit einem Tarnpanzer die Karte aufklärt. Eine Sicherung der einzelnen Sandsackblockaden ist nicht erforderlich, denn dadurch provoziert man nur feindliche Attacken, die die Abriegelung aufbrechen können. In der eigenen Basis


Eine starke Abwehrbatterie an der Hauptstraße macht dem Gegner schwer zu schaffen



Der Gegner hat sich gut verschanzt


Ein Bild des Triumphes, das man schon aus dem ersten Teil kennt

kann ein Raketensilo aufgebaut werden. Das zieht zwar das Feuer der gegnerischen Ionenkanone auf sich, aber es verhindert die Invasion der Gelbhelme. Eine kleine Reparatur ab und an ist alles, was man dafür zahlt.

Sobald sich der östliche Sektor vollständig in der Hand der Bruderschaft befindet, kann die Basis weiter nach Norden ausgedehnt werden. Eine weitere Raffinerie im Norden läßt das Tiberium etwas zügiger fließen.
Später kann man sich mit der bewährten Sandsackmethode weiter nach Westen vorarbeiten und sogar die GDI-Basis im Nordwesten 'zumauern'. Etwas weiter westlich des Südausgangs der Feindbasis befindet sich das Kommunikationszentrum des Gegners. Ein paar 'Fäuste von Nod' oder 'Hämmer der Gnade' sollten das Ding dem Erdboden gleichmachen, denn dann schweigt auch die Ionenkanone.

## Diagnose: Tiberium

Die GDI experimentiert mit chemischen Kampfstoffen. Natürlich kann die Bruderschaft nicht zulassen, daß sich die GDI ebenso gemeiner Mittel bedient wie sie selbst. Also müssen die drei Labors in der gegnerischen Basis zerstört werden. Das Ganze soll wie ein Unfall aussehen, weshalb keine anderen Gebäude zerstört werden dürfen. Zeugen soll es auch nicht geben, weshalb auch die Farm-Bots in der Gegend von den Äckern geholt werden müssen.


Auch im Dorf ist mit starker Gegenwehr zu rechnen. Und bloß keine Gebäude beschädigen!


Der Feindkontakt steht kurz bevor

Die gegnerische Basis liegt im Nordosten und hat zwei Eingänge. Der Südeingang ist vorzuziehen, denn er ist nicht so schwer bewacht. Die eigene Truppe, die sich aus vier 'Fackeln der Erleuchtung' und einigen C-Kriegern zusammensetzt, wird zunächst nach Süden geführt, wo gleich erster Widerstand zerstreut werden muß. Unterwegs lauern den Bruderschaftlern neben einfacher Infanterie, Grenadieren und RAK-Zeros auch einige Schützenpanzer und auch schwere M1A1 auf. Die Panzer lassen sich nur mit den 'Fackeln' bekämpfen, während sich die C-Krieger gegen die Infanterie nützlich machen.


Die Idylle trügt

Sobald das Suizid-Kommando im Süden das Dorf erblickt, stoppt es am Ortsschild und geht durch die Flußsenke, die nach Osten führt. Bei einer dahinter nach Süden führenden Brücke wird es von einem M1A1 erwartet. Wenigstens zwei 'Fackeln' sollten gleichzeitig angreifen, wobei sie sich nicht gegenseitig abfackeln sollten. Dies ist um so leichter, falls es gelingt, den Panzer mit einem C-Krieger von der engen Brücke zu locken.

Nach diesem Muster sollte auch auf dem weiteren Weg verfahren werden. Nach dem Eindringen in die feindliche Basis müssen die Labors zügig zerstört werden, ohne daß weitere Gebäude in Mitleidenschaft gezogen werden. Dabei sollten die Flammenpanzer den Wachtürmen am Westeingang nicht zu nahe kommen.
Wenn das erledigt ist, müssen noch sämtliche Farmbots zwangspensioniert werden, wobei aber immer mit feindlichem Widerstand gerechnet werden muß, denn überall im Einsatzgebiet sind GDI-Einheiten verteilt, niemals viel, aber das summiert sich. Im eingangs erwähnten Dorf ist Vorsicht geboten: Auch hier lauert ein M1A1, der im letzten Moment alles zunichte machen könnte. Und immer darauf achten, daß keine Häuser zerstört werden!

## Mantel und Degen

Nur ein läppischer Tarnpanzer steht der Bruderschaft zur Verfügung, denn die GDI hat doch glatt ein MBF geklaut und in ihrer Basis mattgesetzt. Zunächst wird mit dem 'Mantel des Schweigens' die Karte aufgeklärt. Dabei ist akribisch darauf zu achten, daß dem guten Stück nichts zustößt. Angesichts der überall verteilten Trüppchen der GDI ist das gar nicht so einfach.



In der Nordwestecke der Karte befindet sich das gegnerische Lager. Zunächst sollte der Tarnpanzer mittig zwischen den beiden Mammuts hindurchgelenkt werden, dann weiter in einem Bogen gegen den Uhrzeigersinn um das Lager herum. Wenn man sich so halbwegs an der äußersten Kante bewegt, bleibt man unentdeckt. Vom Nordeingang her steuert man das Mäntelchen wieder mittig durch die Abwehrbatterien und dann sofort nach Osten. Dort wird der Panzer unterhalb des linken Kraftwerks postiert, schräg links über der Umzäunung, in der das MBF sichergestellt ist.


Genau von dieser Stelle aus wird der hintere Zaun zerlegt


Der lauernde Panzer sollte von der Brücke gelockt werden

Aus dieser Position ist es möglich, den hinteren Zaun wegzuschießen, ohne daß die Wachtürme reagieren.
Anschließend fährt der Tarnpanzer den Weg wieder zurück und nach Osten in das kleine Dorf. Wenn man hier ein bißchen auf die Häuser schießt, rennen die Dorfbewohner wie aufgeschreckte Hühner zur GDI-Basis, um zu petzen. Daraufhin machen sich die Mammuts auf den Weg, um im Dorf nach dem rechten zu schauen. Der Tarnpanzer sollte sich dann schon vom Acker gemacht haben.
Sobald die beiden Ungetüme losfahren, wird das MBF zügig zum Südausgang der Basis gesteuert. Es sollte dabei möglichst den kürzesten Weg einschlagen, denn sonst wird es von den Abwehrbatterien zerlegt. So schnell wie möglich wird das MBF

etwa Richtung Kartenmitte gesteuert, wo es sich eiligst entfaltet. Nach dem Bau eines Kraftwerks sollten sofort einige Abwehrtürme aufgestellt werden. Vermutlich wird die Zeit aber zu knapp, so daß der Tarnpanzer hinzugezogen werden muß. Zunächst wird einer der Mammuts auflaufen. Wenn man abwartet, bis der GDI-Panzer auf die Basis schießt (Reparieren nicht vergessen!) und den Stealth-Panzer direkt am Heck postiert, hat man eine gute Chance, den Koloß zu erledigen. Auch der Bau einer Kaserne und einiger RAK-Zeros kann helfen, aber das Geld muß auf jeden Fall noch für eine Raffinerie reichen.

Wenn es gelungen ist, die ersten Attacken zu überstehen, kann das Lager ausgebaut werden. Dabei ist zunächst die Absicherung in alle Richtungen vorrangig. Mit den bewährten Sandsackbarrikaden können die verschiedenen Zugänge kostengünstig abgeriegelt werden. Bei den eigenen Gebäuden sollten einige Infanteristen mit Flammenwerfern sicherstellen, daß nicht plötzlich Invasoren die Klinke putzen, bis das Lager vollständig abgeriegelt ist.

Anschließend kann der Einflußbereich ausgeweitet werden. Die Tiberiumfelder sind größtenteils so gelegen, daß die Zugänge leicht mit Sandsäcken abgeschottet werden können. Für die Verteidigung der Basis sollten Abwehrtürme an jenen Stellen eingesetzt werden, wo der Gegner von der Reichweite her noch an die eigenen Gebäude herankommen kann. Auch entlang von Zufahrtsstraßen machen sich Abwehrbatterien gut. Nun kann in verhältnismäßiger Ruhe eine schlagkräftige Armee aufgebaut werden, die der GDI den Rest gibt. Eventuell müssen mehrere Angriffsschübe einkalkuliert werden, wobei sich zunächst ein starker Artillerieverband, ergänzt von Infanterie und 'Faust'-Panzern, um die Abwehrtürme kümmert. In der Regel ist anschließend mit einem Gegenschlag zu rechnen, aber entweder stehen sich die Rächer vor den Sandsackbarrieren die Füße platt oder werden von der hoffentlich gut postierten Abwehr aufgerieben.



Ein Bild des Jammers

Sobald es gelingt, tiefer in das gegnerische Lager einzudringen, sollten zuvorderst die Kraftwerke zerstört werden, denn sie versorgen die Abwehrtürme und die Ionenkanone.

## Gewalt und Übernahme

Wieder hat die GDI der Bruderschaft eine Basis abspenstig gemacht. Um diese zurückzuerobern, stehen ein 'Fackel'-Panzer und vier RAK-Zeros zur Verfügung. Zunächst muß im Südwesten eine Brücke überquert werden, auf der ein M1A1 wartet. Am besten wird der Panzer als erstes auf die Brücke geschickt und direkt dahinter die RAK-Zeros. So sollte es gelingen, den GDI-Panzer zu zerstören, bevor sich der eigene Panzer in Rauch auflöst.

Als nächstes geht es weiter nach Nordwesten. Dort stößt die Truppe auf eine Radarstation und eine Kaserne, die noch nicht vom Feind übernommen worden sind. Die Radarstation ist ohne Strom wertlos und wird sogleich verscherbelt. Vom Erlös wird ein Invasor gebaut. Danach kann auch die Kaserne verkauft werden.

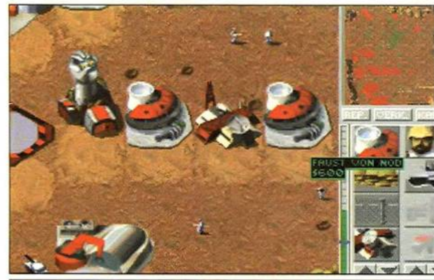
Als kleiner Nebeneffekt spucken die verkauften Gebäude ein paar Infanteriebots aus, die sich noch als nützlich erweisen können.

Jetzt wird die Kleinarmee in zwei Grüppchen geteilt. Die RAK-Zeros begleiten den Invasor und die anderen Bots den Panzer. In dieser Formation wendet sich die Bruderschaft nach Süden, bis hin zu einem Wasserlauf. Genau westlich von diesem Punkt aus befinden sich zwei Wachtürme, die erledigt werden müssen. Dazu schickt man das Grüppchen mit dem Panzer in diese Richtung und attackiert den südlichen Turm. Dessen Feuer konzentriert sich auf die Bots und der Panzer kann den Turm plätten. Mit etwas Glück bleiben sogar ein paar Bots übrig und man kann den zweiten Turm in der gleichen Manier erledigen. Sollte nach dieser Aktion der Panzer Schutt sein oder die Bots hinüber, ist das nicht tragisch, denn jetzt sind ohnehin die RAK-Zeros gefragt. Die beiden Türme haben nämlich ein Hubschrauberlager bewacht. Zunächst



Wüstenrenner à la „Mad Max“

macht ein RAK-Zero ein Loch in den Zaun, dann kapert der Invasor einen Transport-Heli. Die RAK-Zeros können noch eben die anderen Helis ausknipsen, bevor sie in den Charterhelikopter steigen.
Etwas weiter nördlich markiert ein Signalfeuer den Landeplatz. Von dort aus marschieren die RAK-Zeros nach Norden und gelangen zur verlassenen Basis. Diese wird mit dem verbliebenen Geld notdürftig instandgesetzt. Der bereits vorhandene Sammler nimmt wieder die Arbeit auf und der Wiederaufbau kann beginnen.
Es sollte darauf geachtet werden, daß der Sammler zunächst nicht zu weit nach Norden in das Tiberiumfeld fährt, denn dessen oberer Ausgang wird von Raketentürmen bewacht.
Jetzt kann man nach und nach weiter nach Osten vordringen, indem man Sandsackleitungen baut und daran Lasertürme aufstellt. Etwa in der Kartenmitte befindet sich ein sehr großes Tiberiumfeld, dessen Sicherung sehr vorteilhaft wäre.


Damit läßt sich schon was anfangen

Die im Osten gelegene GDI-Basis wird am besten mit Barrieren verriegelt. So geht der GDI schnell der Saft aus. Anschließend kann man sich um die auf der Karte verteilten Posten des Gegners kümmern und zu guter Letzt mit einem großen Aufgebot die gegnerische Basis ausheben. Dabei sollte zunächst gezielt gegen die Kraftwerke und dann gegen die Fahrzeugfabrik vorgegangen werden. Südlich der Basis stehen noch zwei kleine Wachtürme oberhalb eines Dorfes, die noch zu beseitigen sind.


Die Nuß ist nicht leicht zu knacken

Wenn alle GDI-Truppen und Gebäude von der Karte verschwunden sind, ist der Auftrag erfüllt.

## Ü4 Belagerungszustand

Die GDI hat die Nod-Basis vollständig umstellt. Und noch schlimmer: Sie liegt völlig ohne verteidigendes Gemäuer da. Mit einem Tarnpanzer klärt man zunächst das Gelände in Richtung Nordwesten auf. In der oberen NW-Ecke der Karte befindet sich die gegnerische Basis. Auch diese sollte nach Möglichkeit sichtbar gemacht werden. Wenn man mit dem Tarnpanzer genau mittig zwischen den Wachtürmen hindurch laviert, sollte es zu schaffen sein. Derweil werden in der eigenen Basis Sicherungsmaßnahmen ergriffen. Es gibt Ausgänge nach Westen, Norden und Osten, die alle mit Sandsäcken zugebaut werden müssen. Es ist abzusehen, daß das vorhandene Geld dafür nicht reicht, weshalb erst einmal die Silos und die Werkstatt verkauft werden sollten. Bei platzsparender Anwendung und dem Wiederverkauf der überflüssigen Sandsack-Bindeglieder sollte der Erlös gerade reichen.

Übrigens lohnt sich mit dem 'Aufklärer' ein Abstecher in das südlich gelegene Dorf. Wenn man haarscharf an der Westkante der Karte entlangfährt, kann man die Belagerer unbemerkt hintergehen und über die südlich in Kartenmitte gelegene Brücke ins Dorf rollen.


Angriff ist die beste Verteidigung

Ein kurzer Besuch in der Kirche fördert neben zwei feindlichen Bots auch ein nettes Credit-Sümmchen zutage.
Das Geld kann ersatzweise für die nachfolgenden Investitionen verwendet werden, taugt aber auch gut als Rücklage für Reparaturen.
Sobald der Atomschlag verfügbar ist, sollten der gegnerische Bauhof und die umstehenden Gebäude in strahlendes Licht


Ein Tarnpanzer kann den Gegner problemlos „hintergehen"

getaucht werden. Anschließend ist der Tempel überflüssig und wird verkauft. Für die Tempelschatulle springt ein weiterer Tarnpanzer heraus. Dieser wird erst einmal in Sicherheit abgestellt. Alsdann werden auch das Flugfeld und ein bis zwei Wachtürme verhökert, wodurch sich ein Laserturm finanzieren läßt. Aber auf keinen Fall den Wachturm, der sich im Westen befindet, verkaufen. Der Laserturm wird nahe dem Abwehrturm im Westen postiert. Eventuell kann man noch die restlichen in der Basis verbliebenen Einheiten – mit Ausnahme des Tarnpanzers – hinzuziehen. Jetzt wird einer der Sandsäcke in der Westmauer verkauft und so ein kleiner Durchschlupf geschaffen. Da der Gegner vermutlich nicht schlau genug ist, von selbst ins Lager zu fahren, kann man ihm als


Da stehen sie und gucken dumm aus der Wäsche

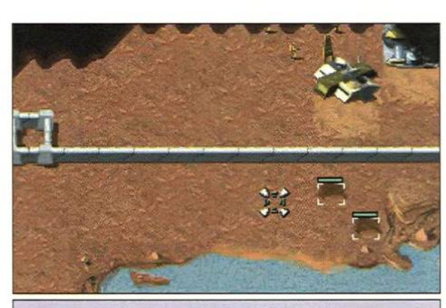

In der Kirche gibt es einen prall gefüllten Opferstock


Aus genau dieser Position kann die Radarzentrale zerstört werden, ohne daß der Wachturm eingreifen kann.

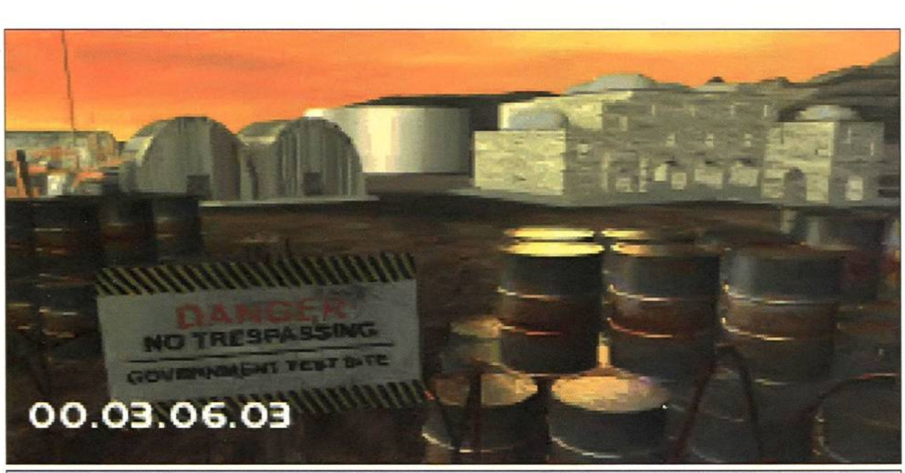
Lockmittel ein paar Infanteriebots servieren. So sollte es gelingen, allmählich alle gegnerischen Einheiten in den Radius des Laserturmes zu locken. Sollte der Ansturm wider Erwarten zu viel werden, kann man die Lücke einfach wieder schließen.
Da dem Gegner durch den Atomschlag die Produktionsmittel etwas knapp geworden sind, ist keine übermäßige Eile vonnöten. Sobald sich die GDI-Streitmacht in krummes Blech verwandelt hat, kann man mit den restlichen Einheiten die gegnerische Basis erledigen. Falls man nicht so lange warten möchte, können auch die beiden Tarnpanzer in die Höhle des Löwen fahren und dort aufräumen. Die Kraftwerke und die Radarstation sollten als erstes unter Feuer genommen werden.

### Todesschwadron

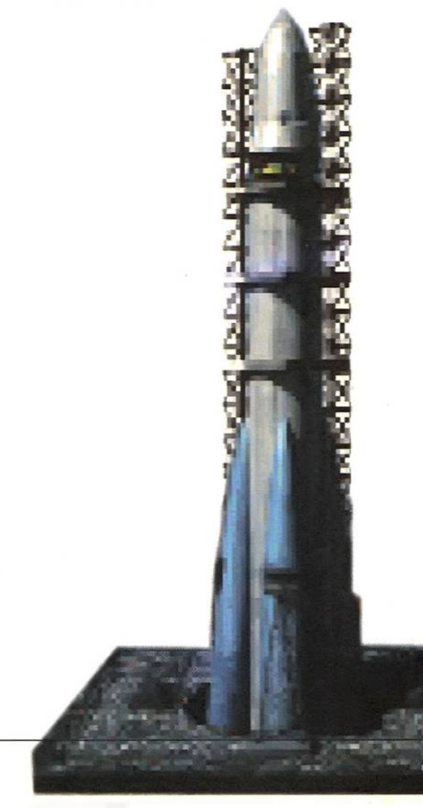
Der Bruderschaft ist die gegnerische Ionenkanone ein Dorn im Auge, weshalb die verantwortliche Radarstation beseitigt werden soll. Viel hat die Bruderschaft allerdings nicht aufgefahren, um den Wunsch zu realisieren. Neben zwei Tarnpanzern steht nur noch ein Häuflein Elend zur Verfügung. Letzteres wird deshalb auch einfach am Startpunkt zurückgelassen. Wer weiß, wozu es gut ist. Die beiden Tarnpanzer werden zunächst nach Nord-Nord-Ost gefahren, aber nicht zu schnell, denn sobald die gegnerische Basis ins Blickfeld kommt, wird der Kurs blitzartig nach Osten geändert. Es ist sehr von Vorteil, wenn die Tarnpanzer nicht entdeckt werden. Sobald im Osten ein Gewässer zu sehen ist, trennen sich die beiden Panzer kurzfristig. Während der eine ein paar Meter nach Südosten an dem Ufer des Sees entlangfährt und dann wartet, fährt der zweite weiter nach Osten an der Mauer entlang, bis eine (unwichtige) Radarstation ins Blickfeld kommt.


Von hier aus geht es durch die Mauer. Die Radarzentrale wird nur zur Ablenkung beschossen.

Genau darunter macht er ein Loch in die Mauer, dringt in das Lager ein, positioniert sich östlich der Station und nimmt diese unter Feuer. Sobald die GDI-Truppen auf das Ablenkungsmanöver aufmerksam werden, bläst der Tarnpanzer den Angriff ab und harrt getarnt der Dinge, die da möglichst wieder gehen mögen. Nun läßt sich ein interessanter Effekt beobachten: Die feindlichen Einheiten machen sich nach und nach zum Startpunkt der Nod-Truppe auf. Spätestens beim dritten der Scheinangriffe, bei denen die Tarnpanzer unbedingt von Schaden ferngehalten werden müssen, dürften sich sämtliche GDI-Truppen auf den Weg machen. In diesem Moment dringt man mit beiden Tarnpanzern durch das Loch in die gegnerische Basis ein, fährt einmal spaßeshalber über die Geldkiste und dann weiter nach Norden. Jenseits einer kleinen Sandsackmauer, die nicht einmal geschlossen ist, steht die Radarstation, bewacht von einem Raketenwachturm. Wenn sich nun die beiden Tarnpanzer auf der Höhe des kleinen Felsblockes südöstlich der Station postieren, sollten sie diese beschießen können, ohne daß der Wachturm eingreifen kann. Die Zeit sollte gerade so reichen, um die Radarstation zu zerstören, bevor die GDI-Truppen wieder heimkommen.

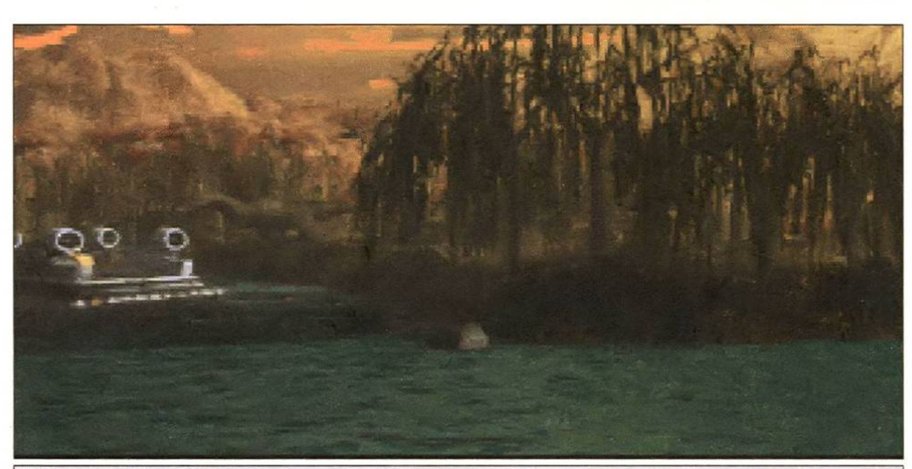


Das Ziel bei der Einsatzbesprechung



# COMMAND & CONQUER

## Die 'Funpark'-Missionen


Unheimliche Begegnung

Anders, als bei den normalen Missionen der Ergänzungs-CD „Der Ausnahmezustand“, stellen die Funpark-Missionen eine zusammenhängende Kampagne dar, in der die Missionen nicht einzeln angewählt werden können. Um diese Missionen spielen zu können, muß das Spiel mit „C&C FUNPARK“ aufgerufen und dann der Button „Neues Spiel“ angewählt werden.

### Essen ist gesund

Bei direktem Kontakt der eigenen Truppen mit den Sauriern sollte nach Möglichkeit immer ein Sicherheitsabstand gewahrt werden, denn durch gelungene Attacken können die Urviecher ihre Wunden heilen lassen. Abgesehen davon ist es für die Fußtruppen auch nicht lustig, von vierbeinigen 30-Tonnern überrannt zu werden.

### Erste Mission: Landung im Saurierland

In einem bestimmten Landstrich sind merkwürdige Phänomene beobachtet worden; einige NOD-Einheiten sind unter ungeklärten Umständen verschwunden. Dieser erste Einsatz ist noch harmlos: Zunächst wird mit der vorhandenen Infanterie und den NOD-Mots ein wenig das Gelände aufgeklärt, bis weitere NOD-Mots eintreffen. Mit diesen kann der Rest der Karte besichtigt werden, wobei die noch recht friedlichen Dinos in Fossilien zu verwandeln sind. Da die NOD-Truppen ganz klar in der Übermacht sind, stellt das kein Problem dar.


Südlich einer Flußsenke steht der letzte Dino

### Zweite Mission: Luftiges Vergnügen

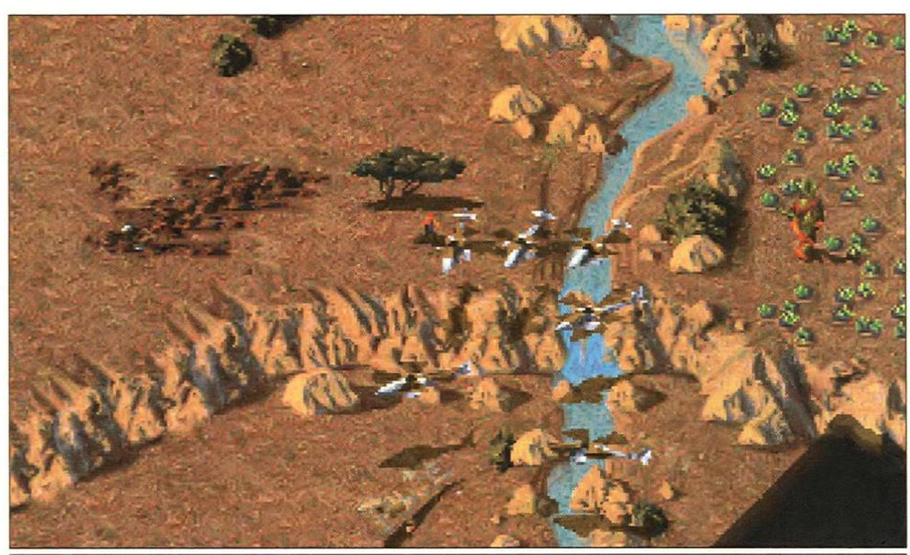
Die Saurier sind in dieser Mission etwas aggressiver geworden, was aber nicht wirklich hinderlich ist, denn noch zeichnen sie sich nicht durch zielstrebige Aktionen aus. Meist laufen sie unter Beschuß nur unkoordiniert im Kreis herum, besonders wenn sie von Kampfhubschraubern angegriffen werden. Da es sich bei ihnen um Nahkampfexperten handelt und sie mit Ausnahme der Velociraptoren nicht gerade die Geschwindigkeit von Schützenpanzern erreichen, lassen sie sich relativ leicht ausmanövrieren.

Per Transport-Heli werden zunächst die Commandobots nach Westen über den Fluß gesetzt, wo sie den bereits verwundeten Dino plattmachen.

Jetzt werden die Truppen per Heli in die Basis im Südosten geflogen. Dort wird die Produktion wieder aufgenommen. Da die Saurier gegen Luftangriffe machtlos sind, sollte das Geld in die Produktion von Kampfhubschraubern investiert werden. Bei geschicktem Umgang mit dem Geld lassen sich zusammen mit dem Erlös für die Waffenfabrik und die Kaserne insgesamt sechs Hubschrauber bauen, was für eine schnelle Beseitigung der Dinos vollkommen genügt. Zunächst werden vom vorhandenen Geld drei Helis gebaut. Anschließend wird die Kaserne verkauft und ein Wüstenjäger produziert, der den Eingang der Basis mit den dahinter postierten Commandobots abriegelt, nur so für den Fall der Fälle. Nun kann auch die Waffenfabrik aufgelöst und von den Credits ein weiterer Heli gebaut



Die meisten Gebäude werden verkauft, um mehr Hubschrauber zu bekommen


Mit geballter Luftmacht sind die Dinos keine große Gefahr mehr

werden. Da zur endgültigen Fertigstellung noch ein paar Taler fehlen, wird zu guter Letzt auch das Kraftwerk abgerissen. Anschließend klärt am besten einer der Commandobots häppchenweise die Karte auf. Sobald er auf einen Dino trifft, geht er wieder auf Abstand und läßt die Hubschrauber die Drecksarbeit erledigen.

## Dritte Mission: Wie man in den Wald hineinruft...

Auf dieser Karte verbergen sich die Dinos in waldigem Gelände. Die Dickhäuter verhalten sich äußerst aggressiv. Wegen des unübersichtlichen Terrains haben sie hier klare Vorteile, also ist es wohl besser, die Urviecher da herauszulocken. Das Startgelände wird zunächst bis hin zu den drei Flußsenken erforscht. In dem östlich davon gelegenen Wald befinden sich Unmengen von Velociraptoren, die nicht nur extrem gefährlich, sondern auch extrem schnell sind. Eine günstige Position um ein Nadelöhr und eine Falle dahinter zu überwinden bieten die beiden Flußsenken im Osten. Die Truppen postieren sich westlich der Übergänge, und zwar so, daß die Einheiten mit der größten Reichweite - die RAK-Zeros und die Grenadiere - hinten stehen, die Fahrzeuge in der Mitte. Die unberechenbaren Flammenwerfer können auch zum Anlocken benutzt werden, denn ihr Wert für die Dino-Bekämpfung ist äußerst begrenzt. Unter Umständen kann es auch reichen, in dem Wald einige Bäume abzufackeln (Cursor über den Baum setzen und mit Strg-Taste auf Angriffsmodus schalten). Andernfalls werden nun die Dinos mit einem der Schützenpanzer stückweise aus dem Wald gelockt und in den Fallen unschädlich gemacht. Aber Vorsicht! Die Velociraptoren sind in dem unübersichtlichen Gelände äußerst schwer auszumachen und ehe man sich's versieht, hängt einer von den Jungs vor dem Panzerkühler und macht Beulen hinein. Vorsichtige Aufklärung und bei Kontakt schnelle Flucht in Richtung der Falle sind deshalb dringend anzuraten.

Falls sich aus dem Südwesten ein Dino nähern sollte, weicht man am besten aus und macht ihn aus der Entfernung unschädlich. Die zweite Möglichkeit besteht darin, einige Schützenpanzer in der hintersten Reihe aufzustellen, damit nicht gleich die Infanteristen gefährdet werden. Da sich auf der Karte eine ganze Menge Dinos herumtreiben, sollten Truppenverluste möglichst lang vermieden werden. Eine Ausnahme bilden -wie gesagt- die unberechenbaren Flammenwerfer-Bots, die auf keinen Fall in einer hinteren Reihe der Falle aufgestellt werden sollten, weil sie sonst die eigenen Truppen abfackeln. Halbwegs sinnvoll sind sie nur für das Anlocken der Dinos oder aber zur Sicherung des Hinterlandes.


An der oberen Flußsenke wird die erste Falle aufgebaut

Wenn es gelingt, den Wald im Südosten zu säubern, wird am nächsten Übergang weiter nördlich das Spielchen wiederholt. In der Zwischenzeit trifft auch Nachschub ein. Neben einigen untauglichen C-Kriegern werden auch NOD-Mots geliefert, die wegen ihrer Schnelligkeit gut zum Anlocken geeignet sind.

Bei dieser Mission handelt es sich wohl um die schwierigste überhaupt, also sollte man sicherheitshalber immer zwischenspeichern, wenn ein Dino verlustfrei erledigt worden ist. Sobald es zu eigenen Verlusten kommt, sollten dafür verschiedene Spielstände angelegt werden, damit man im Falle des Scheiterns an einer günstigeren Stelle wieder einsteigen kann.




Die Startphase ist kritisch. Wenn die Gebäude verloren gehen, ist die Mission nicht zu bewältigen.

## Mission: Alte Knochen und ein flinker Sammler

Die eigene Basis ist zunächst vor einfallenden Saurierhorden zu sichern. Dazu eignet sich der brandneue Billig-Stacheldraht hervorragend. Damit müssen vor allem die oberen beiden Zugänge gesichert werden, wozu der Sammler erst einmal den Weg vom Tiberium befreien muß.

Es bedarf also recht schnell einer Tiberiumfabrik. Für eine ungestörte Tiberiumernte ist es unumgänglich, daß die jeweiligen, gerade ins Visier genommenen Felder zuerst vollständig von Dinos gesäubert werden. Um diese zu beseitigen, können die schnellen NOD-Mots mit einer Umkreisungstaktik eingesetzt werden; mit Hubschraubern geht das noch bequemer. Die Karte sollte dabei Stück für Stück aufgeklärt werden, damit nicht zu viele Dinos auf einmal an die Haustür klopfen. Es gibt allerdings auf dieser Karte Tiberium in rauhen Mengen, so daß die Zufahrten zu dem Plateau, auf dem die Basis steht, auch mit Obelisken gesichert werden können. Besonders gern greifen die Dinos an der Zufahrt im Nordwesten an. Wenn dort zwei Obelisken hinter dem Zaun stehen, kommt da kaum noch etwas durch. Solange dort noch keine schlagkräftige Verteidigungsanlage aufgebaut ist, empfiehlt es sich, den Sammler immer nur durch eine kleine Lücke fahren zu lassen und ein vorproduziertes Zaunstück bereitzuhalten. Später können die restlichen über die Karte verteilten Dinos auch mit einer Gruppe Mammuts erledigt werden. Drei Stück reichen vollkommen, da diese sich selbst reparieren können.




In dem unübersichtlichen Waldgelände räumt ein Mammut-Trio auf

## Fünfte Mission: Ein Kindheitstraum wird war...

In der fünften und letzten Mission der Dino-Kampagne wechselt man die Seite: Jetzt müssen die Dinos kommandiert werden, um die gegnerische Karte zu erobern. Die auftauchenden Gegner sollte man entweder weiträumig umgehen oder in konzentrierter Formation angreifen. Anscheinend haben es die Gegner vornehmlich auf den gefährlichen Tyrannosaurus Rex abgesehen, was sich gut für Ablenkungsmanöver nutzen läßt.

Vom östlichen Kartenrand aus geht es direkt nach Süden in die feindliche Basis. Das größte Problem sind die Lasertürme, denen man am besten beikommt, indem man die Kraftwerke zerlegt. Zwischendurch sollten die Dinos immer mal wieder einen Infanteristen frühstücken, um sich wieder zu regenerieren. Es ist wichtig, daß sich stets mehrere Dinos gleichzeitig um ein Zielobjekt kümmern, um schnell zum Erfolg zu kommen.

Bei Gelegenheit lohnt ein Blick zurück auf den Ausgangspunkt, wo periodisch Nachschub eintrifft. Dieser sollte in gesammelter Formation nachgezogen werden. Wenn die Bruderschaftler weggeputzt sind, ist die Mission erfüllt. Freiheit für das Dinoland!



An den nördlichen Zugängen müssen schnell Barrieren errichtet werden

# THE RIPPER



Francis Joseph Lennon - dieser Name ist Geschichte, zumindest, wenn man sich seine Softographie anschaut. An unzähligen Spielen hat er schon mitgearbeitet, darunter Top-Hits wie "Star Crusader", "Hell" oder "Mega Traveller". Ganz neu dabei ist das Grusical um den englischen Massenmörder Jack the Ripper, der in GameTeks neuem Spiel in der Zukunft wieder einmal sein Unwesen treibt. Bei diesem Spiel war F.J. Lennon verantwortlich für die Entwicklung des Konzepts und des Screenplays - kein Wunder, daß er alle Geheimnisse kennt und uns ganz leicht verraten kann, wie wir den Ripper entlarven...

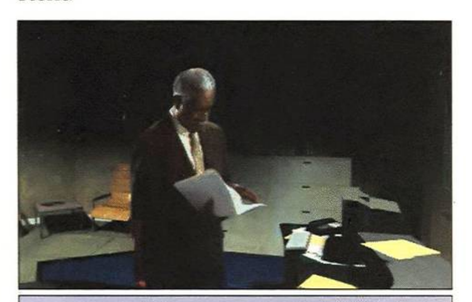
## 1. Akt



Hier fängt für Quinlan alles an...

Wer sich den Spielspaß nicht verderben und deswegen nicht die ganze Lösung lesen will, findet am Ende jedes Aktes eine Zusammenfassung der Aufgaben, die pro Akt auf jeden Fall zu lösen sind, um weiterzukommen.

Das Abenteuer beginnt in der Redaktion. Quinlan erzählt, daß Catherine Powell nicht tot ist, sondern nur in einem tiefen Koma liegt. Ihre einzigen Verletzungen sind jedoch anscheinend ein paar Blutergüsse, die sich sich beim Fallen zugezogen hat. Magnotta hat sie in das Tribeca Metacognitive Center, kurz Metacog, gebracht, wo sie unter der Obhut von Dr. Clare Burton steht.



Auch der Chef ist bestürzt wegen Catherines Überfall und versteckt sich hinter einem Haufen Arbeit.

An diesem Punkt kann Quinlan sich in der Redaktion umsehen, sich zum Polizeirevier im Soho-Viertel begeben oder im Cyperspace den Victorian Room der New Yorker Bibliothek besuchen. Die Reihenfolge der Besuche bleibt dem Spieler überlassen.

### A. Cyber-Bibliothek

Die Bibliothek ist ein Prachtbau im klassischen viktorianischen Stil mit Säulen, hohen Kaminen, großen hohen Fenstern mit schweren Vorhängen und allem Drum und Dran - außerdem aber gibt es genügend seltsame Dinge, die zeigen, daß sie sich im Cyberspace befinden.

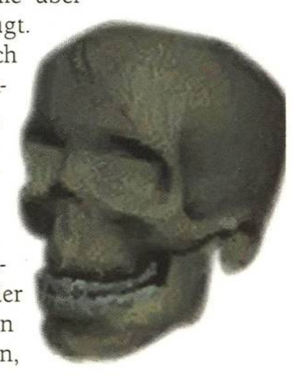


Sie sagt zwar nicht viel, aber wenn Sie etwas sagt hilft es Quinlan um so mehr

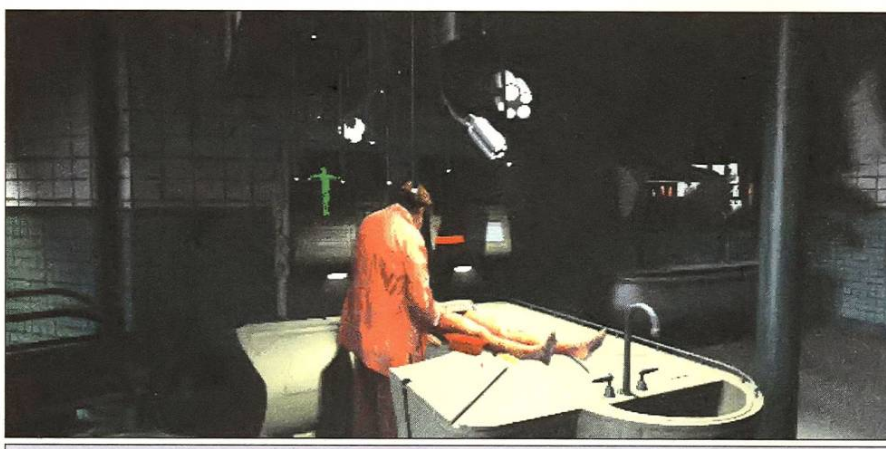
Wahrscheinlich ist der Spieler an dieser Stelle zum ersten Mal im Cyberspace. Die einzige wichtige Aufgabe besteht dieses Mal darin, einen Notizzettel in der Mülltonne zu finden, auf dem eine Nummer steht. Quinlan kann den Angestellten bitten, ihm das Buch, auf das die Nummer hinweist, herauszugeben. Das Buch handelt von "Jack the Ripper". Man kann es sich ansehen, aber es scheint ein ganz normales virtuelles Buch zu sein. Im 4. Akt bekommen die Bibliothek und dieses Buch jedoch noch eine größere Bedeutung.
In der Bibliothek gibt es einen nicht-spielbaren Charakter (NPC), den Cyber-Bibliothekar.

### B. Tribeca-Center für Cyber-Kognitive Studien

Das Tribeca-Center umfaßt verschiedene Abteilungen, die durch einen Aufzug miteinander verbunden sind. Dr. Clare Burton leitet die Trauma-Station. Auf dem Weg zu ihr muß Quinlan an Vivian Santiago vorbei; sie ist die Empfangsdame und gibt Basisinformationen wie: "Burtons Büro befindet sich auf der linken Seite". Später schließt sie Quinlan ins Herz und hilft ihm dann sogar: "Oh, Detective Magnotta war vorhin hier und suchte Sie". Quinlan kann sich von ihrem Schreibtisch eine Magnetkarte besorgen, mit der sich die Tür zu Burtons Büro öffnen läßt.
Wenn Quinlan erst einmal an Vivien vorbei ist, kann er den Rest von Metacog erforschen. Dabei kommt er auch auf die Intensivstation, die über ein Labor verfügt. Darin befinden sich verschiedene Computer, Monitore, ein Labortisch und ein großer zweiseitiger Spiegel, durch den man den angrenzenden Raum der Intensivstation beobachten kann,



## The Ripper


Netter Job...

in dem Catherine Powell an einen Computer und verschiedene Diagnose-Geräte angeschlossen ist. Dr. Burton ist auch im Labor, sie ist allerdings nicht besonders hilfsbereit. Die Aufdringlichkeit der Presse geht ihr gewaltig gegen den Strich, und sie fertigt Quinlan kurzerhand ab.
Quinlan kann den Raum durchsuchen. Dabei findet er ein holographisches, medizinisches Tagebuch. Wenn er es aktiviert, projiziert es ein holographisches Bild von Dr. Burton und ihrer Belegschaft, wie sie auf der Intensivstation um Powell herumstehen. Das Tagebuch zeigt, was sich während einer vergangenen Untersuchung abgespielt hat. Man erfährt, daß Dr. Burton sich anderen Ärzten gegenüber nicht gerade kooperativ verhielt und bekommt Einblick in Powells Situation.
Ein anderes Gerät ist dabei, langsam das Bild des Rippers wieder aufzubauen, das in Powells Gedächtnis verschüttet liegt. Burton oder ihr Assistent, Dr. Bud Cable, erklärt, daß dieses Bild immer deutlicher wird, je mehr Powells Gedächtnis mit der Zeit zurückkehrt.
Quinlan kann auch Dr. Burtons Büro durchsuchen und dabei einige Notizen finden, die sie liegengelassen hat. Um in Burtons Büro zu kommen, muß Quinlan sich die Magnetkarte angeln, die auf Vivian Santiagos Schreibtisch liegt. Diese Schlüsselkarte öffnet auch andere Schlösser; Quinlan muß sie also einfach stehlen. In Burtons Büro liegen die Notizen griffbereit auf dem Schreibtisch. Die Einträge belasten Burton noch weiter; ihre Abneigung gegen Detective Magnotta wird deutlich.

Quinlan kann nun mit dem Fahrstuhl zum Leichenschauhaus fahren. Hier ist es blitzsauber, aber trotzdem gruselig: Die Toten hängen an feinen Drähten in der Luft, Schläuche führen das Blut in verchromte Rinnen ab. Manche der Leichen sind mit Tüchern verhängt, so daß sie wie schwebende Geister aussehen. Andere sind mit den Köpfen an seltsame Maschinen angeschlossen. Neben jedem Schädel hängt ein kleines Kontrollfeld; klickt man es an, erscheint eine Holographie, die über die Verletzungen der Leichen Aufschluß gibt. Den Pathologen Vic Farley kennt Quinlan gut; er hat ihm schon öfter als Quelle gedient. Farley erlaubt Quinlan, sich umzusehen; auch die Leichen der drei Ripper-Opfer befinden sich hier. Quinlan erfährt sowohl durch das Gespräch mit Farley als auch durch die Holographien - die eine Simulation der verschiedenen Waffen zeigen, die benutzt wurden, um die Glieder vom Rumpf zu trennen - die grausigen Details. Farley erklärt die Kontrollfelder neben den Köpfen der Leichen; ein beschädigtes Organ wird zum Beispiel freischwebend über dem Körper gezeigt, so daß zu sehen ist, wo es verletzt wurde. Farley erzählt, daß die Verletzungen und die Art der Schnitte völlig unnatürlich sind: "Kein Mensch könnte das getan haben". Quinlan kann sich die verschiedenen Holographien aus der Nähe ansehen und seine Schlüsse ziehen...
Farley erwähnt außerdem Joey Falconetti, den "Falcon Eddie", den Dr. Burton manchmal als Experten zu wirklich schweren Fällen hinzuzieht. In diesem Fall jedoch hat sie ihn bisher nicht um Hilfe gebeten. Farley gibt Quinlan die ersten Tips, die auf Eddies Spur im Cyberspace führen.


Hier arbeitet Cathrine , wenn Sie nicht gerade verletzt im Krankenhaus rumliegt.

### C. Redaktion Virtual Herald

Quinlan durchsucht Powells Schreibtisch. Er findet eine Notiz, die ihn auffordert, zu ihrem Appartment zu gehen. Dort findet er unter anderem Bücher über den Ripper und einen Spazierstock mit einem Schildchen, auf dem "J. Dorsett" eingraviert ist.

### Das Paßwort-Rätsel:

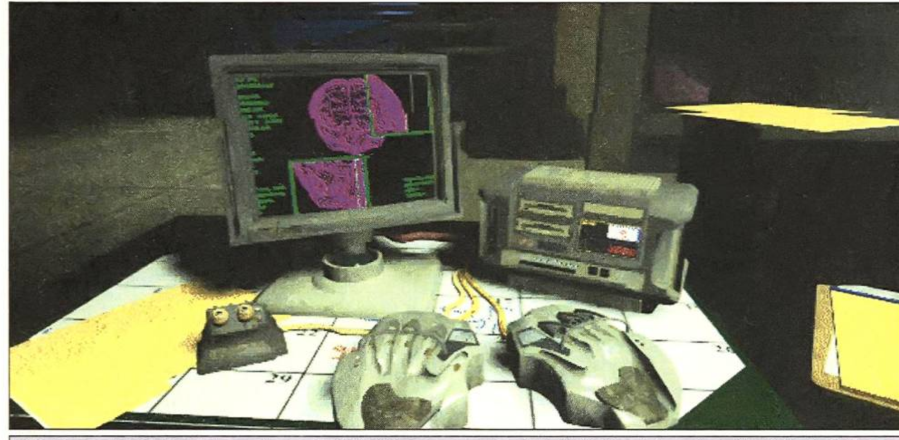
Eine Notiz auf dem Schreibtisch gibt einen Hinweis auf das Paßwort für Powells Computer. Die Notiz lautet: "Lieber Jake, falls mir etwas zustoßen sollte, schau auf die Edelsteine und laß das Licht deinen Weg beleuchten". Die Poster an der Wand geben Hinweise, in welcher Reihenfolge die Edelsteine geordnet werden müssen. Der richtige Tip befindet sich auf dem Poster mit den Tierkreiszeichen, nicht auf dem mit den Edelsteinen. (Die anderen Poster, zum Beispiel das von der Olympiade, dienen nur zur Ablenkung...)



Die 41. Olympiade ist ja wohl noch ein kleines bißchen hin - und trotzdem sieht das Plakat aus wie aus dem 19. Jahrhundert.

Um das richtige Tierkreiszeichen zu nehmen, muß Quinlan Powells Geburtstag kennen, den er auf einer Geburtstagskarte in ihrem Apartment findet. Weitere Hinweise zu diesem Rätsel gibt es in der Prolog-Szene zwischen Powell und Quinlan, wo sie die Kraft der Edelsteine erwähnt. Wenn die richtige Anordnung gefunden ist, kann Quinlan die Edelsteine auf dem Schreibtisch wieder ausrichten; dann benutzt er den Handlaser, der auf dem Schreibtisch liegt. Der Laserstrahl wird durch die Edelsteine auf ein Buch gelenkt, das den Titel "Horoskope" trägt. Dieser Titel ist eine Cyberspace-Adresse, die zu Powells WELL führt.





Mit diesen Apparaturen kommt man in den Cyberspace - da wirkt doch das Internet gleich viel attraktiver...

Indem er die Adresse benutzt, kommt Quinlan im Cyberspace zum WELL. Hier erwartet ihn jedoch der Daten-Engel Magnotta, der ihm erzählt, daß das Gebiet Gegenstand einer polizeilichen Untersuchung ist. Quinlan muß sich an den Polizeisperren vorbeikämpfen. Hat er es geschafft, wird er mit zahlreichen Funden belohnt: Einer davon ist ein Notebook mit Catherines Ripper-Notizen, der andere eine Liste mit seltsamen Wörtern, die durchnummeriert sind. Später wird er herausfinden, daß die Liste zu den Ripper-Morden paßt.
Die Daten im Notebook wurden manipuliert und ergeben keinen Sinn. Quinlan nimmt es trotzdem mit; die Entzifferung wird seine Hauptaufgabe im zweiten Akt sein.
Auf ihrem Schreibtisch in der Redaktion hat Powell ein Rolodex, in dem sie Informanten auflistet, die auch für Quinlan interessant sind. Außerdem findet er dort Fotos, Einträge über die Berichte, für die die Informanten benutzt wurden, Bemerkungen über die Zuverlässigkeit der Informanten und, in einigen Fällen, die Aufenthaltsorte. Zu den Informanten gehören auch Soap Beatty und George Rhodes.

## D. Das Polizeirevier

Das Revier umfaßt einen Tresen, der von Sgt. Brannon besetzt ist, einen barackenähnlichen Raum - Magnottas Büro - einem Aktenraum, ein Verhörzimmer, einen Nebenraum und eine Aservatenkammer, die von Warren Spankowski betreut wird.



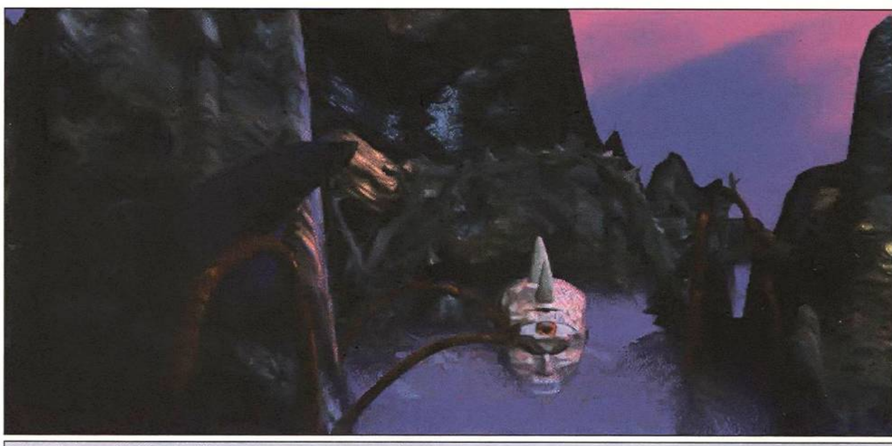
Auch wenn Spankowski zuerst unfreundlich erscheint - mit den richtigen Argumenten staucht Quinlan ihn sich schon zurecht.

Spankowski bringt Quinlan in der Aservatenkammer Taschen voller Beweismittel für den Angriff auf Powell. In Steins Tasche befindet sich ein Stück, das auf die Titel der Mordopfer hinweist. Der Spieler kann einen Namen wiedererkennen, der im Prolog auf einem zerbrochenen Kaffeebecher auftauchte. Außerdem befinden sich hier Akten, die die Beweisstücke auflisten, die sich in den Taschen befinden sollten; es zeigt sich, daß Powells WAC fehlt und daß Magnotta es an sich genommen hat. Spankowski und Quinlan sind nicht gerade die besten Freunde, deswegen versucht es Quinlan mit ein bißchen Erpressung. Er hat Beweise, daß Spankowski für Anwälte gegen Geld Beweismaterial verschwinden ließ...
Magnotta ist zunächst nicht in seinem Büro. Auf seinem Schreibtisch findet Quinlan eine herausgerissene Aktenseite über das Opfer Hamilton Wofford. Es handelt sich hier aber nicht um eine Ripper-Tat, weil Wofford durch einen Kopfschuß getötet wurde. Quinlan erfährt, daß Wofford ein virtueller Architekt war und erhält Informationen über die Umstände, die zu seinem Tod führten. Das Landhaus, in dem Woffords Zwillingsbruder Covington wohnt und arbeitet, ist nun geöffnet.
Quinlan reist in dieses Landhaus. Es hat drei Räume, ein Wohn-, ein Arbeits- und ein Schlafzimmer. Quinlan durchwandert die seltsamen Räume, in denen Antiquitäten neben der neuesten High-Tech, viktorianische Lampen und Möbel einträchtig neben 3-D Scannern und Computern stehen. Covington Wofford ist ein alter, etwas wunderlicher Mann, und ein wenig senil. Er erzählt von seinem verstorbenen Bruder Hamilton, der als Cyberspace-Architekt virtuelle Welten erbaut hat. Covington erwähnt, daß Magnotta da war und das Cottage durchsucht hat, aber - ha, ha - er wußte natürlich nichts von den geheimen Ebenen, den Verstecken und den Falltüren, die Hamilton eingebaut hatte.
Covington erklärt, daß Hamilton an einer Unmenge von Gebieten im Cyberspace gearbeitet hat - es waren so viele, daß er ihre Adressen aufschreiben und sie dann aus Sicherheitsgründen verstecken mußte. Da er Ingenieur war, sind diese Verstecke entsprechend aufwenig ausgewählt - nicht einmal Covington weiß, wo sie sich befinden.

## Die Rätsel im Wofford Landhaus

Der Spieler hat drei versteckte Rätsel zu lösen; bei der richtigen Lösung erhält er jedesmal eine große Vakuum-Röhre. Diese Röhren muß er auf die drei Sockel an einer flachen Konsole stellen, die mit einer altmodischen Bildröhre verbunden ist. Dies wird die Bildröhre aktivieren, so daß die Adresse von Woffords WELL erscheint.
Die Sache mit der Spardose: Es befindet sich eine Anzahl von Münzen im Raum, die in der richtigen Reihenfolge in die Spardose gesteckt werden müssen. Nach dem Einwurf der Münzen wird sich eine alte Registrierkasse öffnen und die erste Vakuum-Röhre freigeben.
Die Sache mit den Uhren: Im Schlafzimmer steht ein demontierter Quarzwecker, der 12 Uhr blinkt. Im Wohnzimmer befinden sich gleich drei Uhren: eine alte Armee-Uhr, ein deutsches Glockenspiel und eine ägyptische Quarzuhr. An einer Wand hängt eine Karte mit den Zeitzonen der Erde. Nun muß jede Uhr auf die Zeit eingestellt werden, die in jedem der betreffenden Länder gilt, wenn es in New York zwölf Uhr ist. Bei Erfolg fängt das Glockenspiel an zu spielen und es taucht eine weitere Vakuum-Röhre auf, die der Spieler sich nehmen kann.
Die Sache mit der Kugel: Ein antiker Tisch mit Glasplatte zeigt eine Reihe von Schächten, die so angeordnet werden können, daß die Kugel im Ziel-Loch ankommt. Dadurch öffnet sich eine Schublade, in der die dritte Vakuum-Röhre liegt.

Wenn Quinlan die Adresse - "Vulcan" - gefunden hat, begibt er sich sofort zu dem WELL. Er erfährt, daß Hamilton an einer großen Sache gearbeitet hat, bei der er virtuell ein ganzes viktorianisches Londoner Viertel namens Whitechapel nachbauen sollte. Es erscheint als Maßstabsmodell in der Größe eines Tisches. Es sieht ziemlich realistisch aus: Ziegel, Pflastersteine und Holz inklusive. Mehr läßt sich über das Projekt jedoch vorerst nicht herauskriegen.


Was sich wohl hinter diesem Icon im WELL verbirgt?

### E. Falconetti - alias "Falcon Eddie"

Falconetti ist, wie Quinlan schon von Farley erfahren hat, ein Outlaw, der sich im Cyberspace herumtreibt. Dr. Burton nimmt normalerweise über Gambit Nelson Kontakt zu ihm auf - Gambit hängt immer im Café Duchamp herum, einer Bar im Soho Plex. Nelson gibt Quinlan die Adresse eines Schutzhauses, sagt aber gleich, daß er möglicherweise nur im Cyberspace mit Falconetti reden kann.
Im Schutzhaus trifft Quinlan nur einen seltsamen Bodyguard namens Twig, der ihm die Cyber-Adresse Circus Maximus nennt. Sobald er die Adresse hat, begibt sich Quinlan in den Cyberspace, wo er in einen Tunnel gerät. Plötzlich wird er "ausgespuckt" und landet mitten in einem Alptraum: Er steht mit ausgebreiteten Armen da, und Falconetti spielt Messerwerfen. Aber das reicht ihm noch nicht: Er schlägt einen Wettbewerb vor - wenn Quinlan gewinnt, wird er Catherine helfen.

### Falconettis Cyberspace-Aufgabe

Falconetti schickt Quinlan in eine Art Polizei-Trainingslager, wo es gilt, plötzlich auftauchende Verbrecher zu erschießen, unschuldige Frauen und Kinder aber nicht. Jeder getroffene Verbrecher bringt Punkte, erschossene Unschuldige sorgen für Minuspunkte. Es braucht schon eine ganze Menge Reaktionsvermögen und Entscheidungsfreudigkeit, um hier zu bestehen; die volle Punktzahl läßt sich kaum erreichen. Aber immerhin ist ein ziemlich guter Punktestand vonnöten, um Falconetti zu schlagen...
Falls Quinlan verliert, wird er unter Falconettis Gespött aus dem Cyberspace hinausgeworfen. Dann kann er immer noch zu Falconettis Adresse zurückkehren und das Spielchen noch einmal von vorn beginnen.

Wenn Quinlan gewinnt, landet er in Eddies WELL, wo Falconetti Smalltalk macht und dann zustimmt, ihn in der richtigen Welt zu treffen. Falconetti arbeitet zwar für Metacog, doch Clare Burton ist ein rotes Tuch für ihn. Nach der Rückkehr in Falconettis Schutzhaus öffnet Twig einen Geheimgang, der zu dem Raum führt, in dem Falconetti inmitten seiner beeindruckenden Messer-Sammlung wartet. Falconetti kehrt in seinen Körper zurück, wenn Quinlan ihn anspricht. Er verabredet sich mit ihm in der Klinik. Nach Erfüllung all der obigen Aufgaben macht sich Quinlans WAC bemerkbar. Es ist Dodds, der Redakteur vom Herald, der gerade einen Brief vom Ripper bekommen und ihn auf Quinlans WAC überspielt hat. Ripper schreibt: "Glaubst Du etwa, deine Partnerin ist in Sicherheit? Ich habe Möglichkeiten, an sie heranzukommen, die Du Dir nicht einmal träumen lassen würdest." Tja, was nun?

## Hints zu AKT 1

1. Bringe Catherine Powells verstümmelte Notebook-Daten und die Liste mit den numerierten Namen in deinen Besitz.
2. Finde Falconetti und bringe ihn dazu, dir zu helfen.
3. Finde die deutlichen Hinweise, die alle drei Stars und Catherine Powell zu Verdächtigen in der Mordserie machen.

## 2. Akt

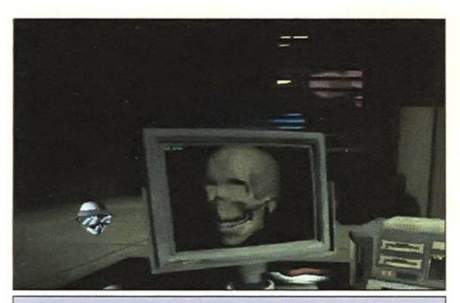
Zunächst faßt Quinlan noch einmal seine bisherigen Ergebnisse zusammen: Alle drei Hauptfiguren und Catherine haben sich verdächtig gemacht. Quinlan hat von der Redaktion aus verschiedene Möglichkeiten, weiterzumachen:
Er kann anfangen, Catherines Notebook-Daten zu entwirren oder er kann zum Polizeirevier, zu Metacog oder zu Falconettis Schutzhaus gehen. Und dann hat er bisher ja auch verschiedene Cyberspace-Örtlichkeiten entdeckt...
Die Hauptaufgabe im 2. Akt besteht darin, mit Falconettis Hilfe Catherines Gedächtnis aufzufrischen. Die nach und nach entschlüsselten Notizen lenken Quinlans Untersuchungen jeweils in eine bestimmte Richtung.

### A) - Wenn Quinlan sich dafür entscheidet, Catherines Notizen zu entschlüsseln

Soap Beatty gibt Quinlan den Tip, daß die Notizen in Catherines Notebook mit Hilfe eines Polizeischlüssels der achten Ebene unlesbar gemacht wurden. Catherine hatte ihr Notebook so programmiert, daß die Daten nur mit einem bestimmten Paßwort völlig gelöscht werden können - und das hat die Polizei nicht. Also haben sie ein Verschlüsselungsprogramm angewandt, das in das Notebook programmiert wurde. Gleichzeitig wurde ein Entschlüsselungsprogramm eingegeben, falls die Polizei selbst mal wieder Einsicht in die Daten haben muß. Es kann aktiviert werden, aber dazu wird ein Paßwort benötigt. Nach Eingabe des Paßworts wird immer nur ein kleiner Teil der Daten entcodiert und herausgegeben. Nach einer Pause kann erneut ein Paßwort eingegeben werden, und der nächste Teil folgt.

Beatty gibt Quinlan den Hinweis, daß die Paßwörter wahrscheinlich von Magnotta ausgewählt wurden. Er meint, daß in dessen Personalakte Hinweise darauf zu finden sein könnten - schließlich wählt man Paßwörter häufig nach Dingen aus, die von


Kein gerade schöner Ausblick, aber immerhin ein Ausblick: die Fensterfront von Catherines Wohnung.



Der erste Kontakt mit Magnotta.

persönlicher Bedeutung für einen sind. Ein Teil von Magnottas Akte - zum Beispiel eine Liste von sechs Verbrechern, die er bei Schußwechseln getötet hat - führt Quinlan also zu den richtigen sechs Paßwörtern. Die Suche beginnt also im Polizeirevier. Quinlan muß sich Zutritt zum Aktenraum verschaffen, um an Magnottas Akte zu gelangen.

## Die Akten-Aufgabe

Quinlan wendet sich an Brannon und fragt nach Magnottas Personalakte. Brannon zeigt sich hilfsbereit, kann aber nichts machen, da die Akten verschlossen aufbewahrt werden. Magnotta kommt auf dem Weg zu einem Verhör am Tresen vorbei. Er leert seine Taschen auf ein Tablett, auf das Brannon aufpassen soll, während er das Verhör führt. Unter Magnottas Sachen befindet sich auch eine Magnetkarte. Während Brannon am Telefon hängt und Quinlan den Rücken zudreht, nutzt der die Gelegenheit, das kostbare Kärtchen einzustecken. Nun kann er sich im Aktenraum Magnottas Personalakte unter den Nagel reißen.
Mit Hilfe der Paßwörter kann sich Quinlan nun an die Entschlüsselung der Notizen machen. Er ruft das Notebook auf und wird nach einem Paßwort gefragt. Mit Hilfe des Keyboards gibt der Spieler es ein, und erfährt folgendes:

**EINTRAG # 1**
Kann dieser Mörder wirklich eine Cyber-Version von Jack the Ripper sein? Wie sein Namenspatron richtet er seine Opfer scheußlich zu und prahlt damit dann in Briefen an die Öffentlichkeit. Wie sein Namenspatron versetzt er die ganze Stadt in Angst und Schrecken. Die Polizei ist machtlos. Er schlägt ohne Vorwarnung zu und verschwindet, ohne eine Spur zu hinterlassen.
Ich bin mir nun ganz sicher, daß eine der drei folgenden Personen der Ripper sein muß: Vincent Magnotta, der die Untersuchung des Falles leitet, Clare Burton, die Cyber-Chirurgin von Metacog, oder Joey Falconetti, der berüchtigte Cyber-Cowboy mit der kriminellen Vergangenheit. Ich muß diese drei näher untersuchen, und alles über sie herausfinden.



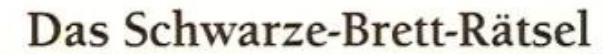
Die Denkfabrik: hinter dieser Tür herrscht der Chef der Redaktion.

Quinlan wird klar, daß er selbst mehr über die drei Verdächtigen herausfinden muß. In der Redaktion fragt er zunächst Dodds über Falconetti aus, der schon mal über den Gesetzlosen geschrieben hat. Informationen über Burton gibt's im Gym, wo die Mitgliederakte ausgedruckt werden kann. Dazu begibt sich Quinlan zur Computer-Konsole, durchsucht die Mitglieder-Liste und holt sich die Burton-Daten. Leider sind sie zehn Jahre alt. Immerhin erfährt er in der "Im Notfall zu benachrichtigen"-Spalte, daß Falconetti mal Burtons Ehemann war...
Somit wird klar, daß vor zwanzig Jahren, alle drei Verdächtigen zur selben Zeit am selben Ort waren.

**EINTRAG # 2**
Als ich in Burtons Büro war, habe ich einen alten College-Text mit dem Titel "Fiktives Kartenzeichnen für Fortgeschrittene" gefunden. Das Buch hatte eine Widmung. Es ist nur ein kleiner Hinweis, aber immerhin ein Hinweis.

Nun gibt es für Quinlan erstmals die Möglichkeit, auch zur Universität zu gelangen. Er geht zur Uni und besucht Professor Bech. Sie versorgt ihn mit einigem Hintergrundwissen über Falconetti und Burton. Falconetti war ein bekanntes Cyberspace-Genie ohne Verbindung zur Universität. Clare Burton war einfach zu intelligent für die Schule - sie konnte dort nicht genug über den Cyberspace lernen und fing an, sich außerhalb akademischer Kreise zu informieren; so lernte sie Falconetti kennen. Bech erzählt Quinlan von den Web Runners, einem Club, zu dem auch Falconetti und Burton gehörten. Die Runner verhielten sich sehr geheimnisvoll und wechselten ständig ihre Adressen. Auf dem elektronischen Schwarzen Brett sollte sich ihr derzeitiger Aufenthaltsort herausfinden lassen: Die Treffpunkte werden dort ausgehängt, sind allerdings verschlüsselt, so daß nur Mitglieder Bescheid wissen.

## Das Schwarze-Brett-Rätsel



Am Brett hängen zwölf verschiedene Nachrichten. Sie müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden und ergeben dann einen Satz; der auf den Treffpunkt "Greenwich Plex" in der Web Runners Loft hinweist. Die Zahlen auf jeder Seite werden ebenfalls in dieser Reihenfolge in das Türschloß der Loft eingegeben, und Quinlan erhält Einlaß.
Im Club entdeckt Quinlan das Foto an der Wand, das Magnotta, Falconetti und Burton zusammen zeigt - das ist der endgültige Beweis, daß sie sich kennen. Außerdem trifft er den Clubvorstand, Kashi Yamamoto, die erzählt, daß Magnotta ein Computer-Experte ist. Welch eine Überraschung! Außerdem erzählt sie, daß Falconetti eine Art Guru ist, der viele Anhänger hat.
Schließlich verrät sie Quinlan noch eine Cyberspace-Adresse, an der das Club-Archiv zu finden ist. Von seinem Computer in der Redaktion aus kann Quinlan ins Archiv gelangen, sobald er das Verschieberätsel mit dem Web Runner Logo gelöst hat.



Alle Icons im WELL sind mit Liebe zum Detail gestaltet - ohne Worte will man das ausdrücken, was sich dahinter verbirgt...

An den Wänden hängen Monitore mit den Daten von Mitgliedern. Quinlan findet Biographien von Burton, Magnotta und Falconetti; durch Anklicken von Burton erfährt er noch einmal von deren Ehe mit Falconetti, bei Magnotta steht, daß er ein bekannter Cyberspace-Experte war, der die Web Runner verließ, um Polizist zu werden, und bei Falconetti wird die Verhaftung erwähnt, die ihn zwang, in den Untergrund zu gehen.
Quinlan erhält über WAC eine Nachricht von Stephanie Jordan, die ihn in der Loft der Runner treffen will.
Im Club findet er den Schauplatz eines Verbrechens vor: Jordan wurde kurz vorher ermordet. Ihm fällt auf, daß ein Bild von der Wand entfernt wurde, und hält Magnotta für einen Verdächtigen. Der allerdings läßt ihn wissen, daß Quinlan selbst zu den Verdächtigen zählt.

**EINTRAG # 3**
Ich war nicht überrascht, daß ein Himmelhund wie Falcon Eddie über geheime Orte im Cyberspace verfügt, aber ich konnte von seinem gehirntoten Bodyguard Twig eine Adresse erfahren, nachdem ich ihn mit einer Flasche Scotch abgefüllt und ihn an mich herangelassen hatte. Die WELL-Adresse lautet "Lederschürze/Leather Apron". Viele interessante Sachen gibt es da. Es sieht nicht gut aus für Eddie.

Quinlan begibt sich zu Falconettis Versteck und sucht das Code-Wort. Twig schickt ihn ebenfalls zu der Cyberspace-Adresse "Lederschürze/Leather Apron", wo er eine Art TRON-Aufgabe lösen muß:

### Die TRON-Aufgabe

Der Spieler sieht sich selbst als "Ladung", die einen Stromkreislauf entlangläuft. Das Ziel ist es, vorwärts zu laufen und andere Ladungen an Schnittpunkten mit einer Laserwelle oder einem Energiestoß aus dem Feld zu schlagen. So lange der Spieler den richtigen Kurs hält, bleibt seine Farbe gleich, während der Kreislauf und die anderen Ladungen ihre Farben ändern. Wenn es nicht gelingt, andere Ladungen aus dem Kreislauf herauszuhalten, wird der Spieler aus dem Cyberspace hinausgeworfen.
Bei erfolgreicher Lösung der Aufgabe findet sich Quinlan in Eddies WELL wieder, der mit Ripper-Sachen vollgestopft ist. Auf einer Tonliste sind die Morde, die Tatorte usw. so aufgelistet, daß es aussieht, als wäre Falconetti der Täter.

**EINTRAG # 4**
Hinter Clare Burtons professionellem Gehabe versteckt sich irgendetwas Dunkles. Farley hat mir von einigen geheimen Projekten erzählt, die sie im Meta-Cog durchführt, aber er wußte nichts Genaueres. Ob ihre Projekte etwas mit dem Ripper zu tun haben?

Quinlan geht zum Leichenschauhaus und findet heraus, daß Jordas Leiche entfernt und Farley gefeuert wurde. Der neue Pathologe, Bob Eppels, weiß nur, daß Farley zuviele Fragen stellte. Quinlan fragt nach Jordans Leiche, und Eppels sucht etwas herum, stellt dabei jedoch fest, daß das System, mit dem sich Patientendaten auffinden lassen, zusammengebrochen ist. Quinlan muß die Stromkreis-Aufgabe lösen, bei der er unverbundene Stromkreise wieder richtig zusammenschließen muß. Nach Lösung der Aufgabe kann Eppels herausfinden, daß Jordans Leiche in den Keller gebracht wurde. Er ist darüber ziemlich erstaunt, weil an diesem Ort normalerweise die Versuchstiere aufbewahrt werden. Was sollte dort wohl eine Leiche? Er sagt, daß man diesen Bereich über eine Treppe hinter der Leichenhalle erreichen kann.
Quinlan macht sich also auf zum Versuchstier-Trakt, in dem sich die Käfige an den Wänden stapeln. Es folgt die Geheimraum-Aufgabe.

### Die Geheimraum-Aufgabe:

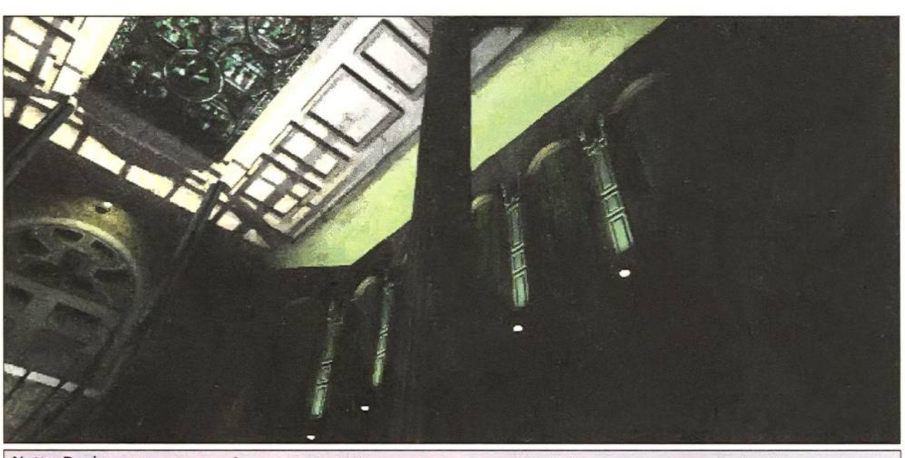
Quinlan findet eine zugemauerte Stelle und entdeckt ein stimmgesteuertes Schloß zwischen den Steinen. Soap Beatty kann beim Knacken desselben behilflich sein, wenn er von Quinlan den Markennamen, der auf dem Schloß steht, erfährt. Soap meint, daß es bei dieser Schloß-Art reichen könnte, einfach zu sagen "Ich bin soundso, laß mich rein." - aber es muß natürlich eine autorisierte Stimme sein.
Quinlan holt sich also seinen Cassettenrecorder von seinem Schreibtisch in der Redaktion und nimmt Burtons Stimme bei der nächsten Gelegenheit auf. Burton sagt die richtigen Wörter ("Hier ist Dr. Burton, aufmachen."), aber in der falschen Reihenfolge. Mit dem in der Bibliothek ausgeliehenen Multimedia-Editor kann Quinlan die Wörter in die richtige Reihenfolge bringen und das Band dann vor dem Schloß abspielen - die Steintür wird sich bereitwillig öffnen.
Im Geheimraum liegt tatsächlich Jordans Leiche, daneben ist ein Affe an verschiedene Geräte angeschlossen. Die ganze Umgebung ist recht gruselig: Staubige Lichtstrahlen, scharfe Schatten, ein Labor in einem alten U-Bahn-Waggon, Schläuche und blitzende Maschinen. Der arme Affe sieht ziemlich fertig aus. Durch ein Gerät, das an sein Gehirn angeschlossen ist, erfährt Quinlan folgendes: Es werden Tests durchgeführt, die eine exotische Anwendung von Cybertechnologie betreffen und die manchmal einen tödlichen Ausgang nehmen. Das könnte bedeuten, daß Burton weiß, wie man im Cyberspace tötet.


Und wieder einmal geht es in den Keller der Toten...

**EINTRAG # 5**
Wie versprochen hat Soap geliefert. Wenn ich mich traue, kann ich noch mehr über Magnotta, Burton und Falconetti erfahren. Ich habe das, was Soap lieferte, gut versteckt. Es schien mir angemessen, dabei das Buch "Die Frauen von Whitechapel und Jack the Ripper" zu benutzen.
Quinlan begibt sich zu Catherines Apartment, um nach dem erwähnten Buch zu suchen. Er findet eine CD-ROM darin, die er auf ihrem Computer abspielt. Es erscheinen einige Namen und Symbole, die er in den Tischrechner auf ihrem Schreibtisch in der Redaktion eingibt. Wenn er die richtige Reihenfolge wählt, öffnet sich der Rechner, und Quinlan findet zwei Überwachungswanzen. Die eine versteckt er in Magnottas Büro auf einer der Zigarren in der Zigarrenschachtel, die andere kommt ins Anatomie-Modell in Burtons Büro.

### B. - Wenn der Spieler ins Krankenhaus geht

Als Quinlan ankommt, streiten sich gerade Burton und Falconetti im Intensivstation-Labor. Burton ist äußerst wütend, Falconetti stichelt herum, und es zeigt sich, daß die beiden in Verbindung stehen. Wenn der Spieler bisher nicht im Club war, ist das eine Überraschung. Der Streit geht um Falconettis Vorhaben, in Powells Bewußtsein einzutreten. Schließlich verlassen sie das Labor.


Nette Decke...



Quinlan kann sich den beiden im Labor zugesellen. Dann wird Falconetti erklären, daß er eine gemeinsame Cyberspace-Expedition plant, um Powells Bewußtsein zu suchen. Burton protestiert, weil das Catherine töten könnte. Dennoch machen sich Quinlan und Falconetti auf die Reise.

In Catherines Bewußtsein stoßen sie zunächst auf ein Hindernis, daß von ihrem verwundeten Geist geschaffen wurde. Während Quinlan dieses Hindernis bekämpft, fließen Stimmen und Dinge aus Catherines Leben vorbei.

Als das Hindernis für Quinlan zuviel wird, übernimmt Falconetti und beendet den Kampf.

An der nächsten Stelle schwebt ein Bild von Catherine in der Luft. Burton erklärt, daß sie an dieser Stelle in Zukunft mit Catherine Kontakt aufnehmen können; hier werden auch die Informationen eingegeben, die ihr Gedächtnis wieder aufbauen sollen. Quinlan kann in Zukunft direkt hierher gelangen, indem er den Computer auf der Intensivstation benutzt. Im Verlauf des Spiels wird eine Themenliste ständig aktualisiert; bestimmte Dinge lösen eine Antwort aus und helfen Catherine, ihre Erinnerung wiederzufinden. Ihr Gedächtnis wird im Cyberspace visuell dargestellt, so daß Quinlan die Fortschritte überwachen kann. Das Bild im Labor der Intensivstation wird ebenfalls immer klarer.

Beim ersten Besuch kann sich Catherine kaum mit Worten ausdrücken. Mit der Zeit wird ihre Fähigkeit zur Kommunikation jedoch besser.

### C.

Nachdem er alle Aufgaben gelöst hat, bekommt Quinlan eine Nachricht von Farley; er will sich mit ihm im Café Duchamp treffen. Dort erklärt er, wie der Ripper tötet: mit einem tödlichen Computer-Code. Die Morde haben im Cyberspace stattgefunden. Und das ist nicht alles: Er rät Quinlan, sich mit jemandem zu treffen, der mehr über den Cyberspace weiß, und sich außerdem nach einer Möglichkeit umzusehen, sich selbst zu schützen.

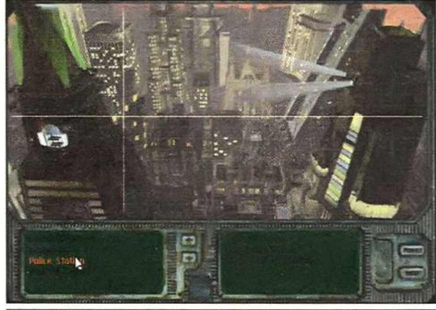
Bevor er jedoch mehr sagen kann, verzerrt sich sein Gesicht vor Schmerz. Er bemüht sich aufzustehen, preßt die Arme auf den Körper und sinkt in sich zusammen. Dann steht er plötzlich wie hochgezogen aufrecht und stocksteif da und sein Körper beginnt sich zu verändern. Schließlich stößt er einen schrecklichen Schrei aus und vor Quinlans Augen fällt Farleys Magen zu Boden.

## Hints zu AKT 2

1. Kämpfe dich durch zu Powells Erinnerung
2. Entdecke Burtons Geheimraum und ihre Experimente
3. Untersuche Stephanie Jordans Tod

## AKT 3

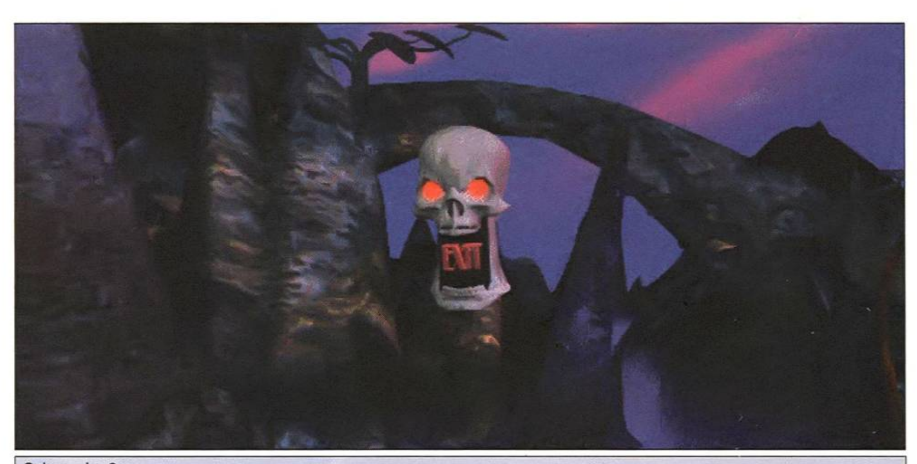
Quinlan findet sich im Verhörraum auf dem Polizeirevier wieder. Er stellt noch einmal fest, daß der Ripper nun wohl über eine Möglichkeit verfügt, zeitversetzt und über große Entfernungen vom Cyberspace aus zu morden. Außerdem wird es Zeit, sich selbst zu schützen. Vorher aber muß er sich mit Magnotta herumschlagen, der ihn für den Hauptverdächtigen im Farley-Mord hält. Er hat zwar keine richtigen Beweise und muß Quinlan deswegen vorerst gehen lassen, droht aber unmißverständlich, daß Quinlan verhaftet ist, sobald sich ein Beweis findet.


Mit Hilfe dieser "interaktiven" Karte bewegt Quinlan sich fort.

Quinlan landet im Wofford Cottage, wo er den alten Mann nach einer Möglichkeit fragen will, sich vor dem Ripper zu schützen. Er kommt gerade rechtzeitig, um die Ermordung des Alten zu verhindern: Eine verhüllte Gestalt steht über ihm und versucht gerade, ihn zu erstechen. Quinlan schießt sofort, trifft aber nur die Schulter des Mörders; der läßt das Messer fallen, kann aber entkommen. Leider haben in Zukunft alle drei Verdächtigen verletzte Schultern: Burton hat sich angeblich im Gym verletzt, Magnotta bei einem Kampf mit einem Verdächtigen und Falconetti beim Herumspielen mit seinen Messern. Wofford sagt, daß der Attentäter tatsächlich der Ripper war. Wenn Powell der Ripper ist, gibt es auf dem Messer Fingerabdrücke. Jedenfalls erklärt Wofford das Motiv für den Anschlag: "Ich habe nicht alles erzählt. Der Ripper will mich töten, weil mein Bruder etwas herausgefunden hat. Hamilton sagte, ich sollte nicht wissen was, aber er sagte mir, wo ich es finden könne, falls etwas passiert. Ich mache mich aus dem Staub, aber wenn Sie es wissen wollen, gehen Sie zu seinem WELL - dort liegt das Geheimnis."

In Woffords WELL trifft Quinlan ein Hologramm von Hamilton, der denkt, daß er mit seinem Bruder spricht. Er erzählt, daß der Kunde, für den er das Projekt ausführte, ihn nur im Cyberspace treffen






Schmeckts?



wollte und sich nie zu erkennen gab. Mal war es ein Mann, mal eine Frau.
Wofford erklärt die Whitechapel-Simulation und erzählt, wie entsetzt er war, als er erfuhr, wozu sie dienen sollte. Er führte die Arbeit zwar zu Ende, baute aber eine Notbremse ein: Eine der Eigenschaften von Whitechapel ist, daß alle virtuellen Waffen dort nicht funktionieren. Das ist zwar verboten, aber was kümmert es den Ripper? Wofford baute nun eine spezielle Waffe - eine Cybershuriken - die in Whitechapel dennoch funktioniert. Diese Waffe wird sowohl den Ripper als auch Whitechapel zerstören, indem sie die Daten beider überschreibt. Die Waffe zerstört sich dabei selbst auch, kann also nur einmal benutzt werden.

Wofford hat die Waffe auseinandergenommen und die Einzelteile im Cyberspace versteckt, wo sie von schweren Hindernissen geschützt werden. "Nur du oder ich können diese ICE ausschalten, Covington. Du weißt wie. Hier sind die Bereiche." Aber Covington hat sich aus dem Staub gemacht. Also muß sich Quinlan zu den entsprechenden Stellen begeben und die Aufgaben dort lösen.

### Waffen-Teil 1:

Quinlan findet sich in einem WELL, an dessen gegenüberliegender Seite der Waffen-Teil liegt. Dazwischen liegt ein Gewässer. Ein junger respektloser Kerl erklärt dem Spieler, daß er ihn über das Wasser bringen wird, wenn er alle Tiere im WELL tötet. Während des Kampfes gibt der Junge immer wieder bissige Kommentare ab. Es kommen immer neue Tiere, bis der Spieler den Jungen selbst erschießt.

### Waffen-Teil 2:

Hier ist ein Kampf gegen riesige Wespen zu bestehen.

### Waffen-Teil 3:

Wieder steht ein Kampf gegen Riesen-Tiere bevor.

Nach dem Besuch des Cottages kann Quinlan entweder Soap Beatty besuchen und ihn nach dem Cyberschutz fragen, von dem Farley sprach, oder er kann anfangen, die Verdächtigen mit dem gesammelten Beweismaterial zu konfrontieren.

### Wenn der Spieler sich um den Cyber-Schutz kümmert:

Quinlan geht zu Soap Beatty und fragt ihn nach dem Cyber-Schutz. Soap erklärt, daß ein Cyber-Schutz aus mehreren Komponenten besteht: Man braucht ein Sensorprogramm, um bösartige Eindringlinge zu erkennen, ein spezielles Antiviren-Debug-Programm, das in den eigenen Datenengel geladen wird, und ein Kompressionsprogramm, damit all das auf den Grundchip paßt. Soap schickt Quinlan los, um die Zutaten der Reihe nach zu besorgen:

**1. Maximum Cain, ein Cyberspace-Charakter, hat ein Kompressionsprogramm parat. Vorher heißt es jedoch, sich durch Hindernisse zu kämpfen. Diesmal besteht das ICE aus sich öffnenden und schließenden Augen, die nach einem bestimmten Muster aufleuchten. Es geht darum, die Augen entsprechend dem Muster abzuschießen. Nach der Lösung schmilzt das Gitter zusammen und Quinlan kann an das Kompressionsprogramm herankommen. Cain gibt Quinlan die Adresse "Exterminator", wo ein Debugger zu bekommen sein könnte, und bittet Quinlan, später wiederzukommen, weil er bis dahin möglicherweise einen Sensor aufgetrieben habe. Bei der Rückkehr schickt er Quinlan zu einem dritten WELL mit der Adresse "Psy Bard", wo es den Sensor gibt.**

**2. Bei "Exterminator" muß nur ein Falltür-Rätsel gelöst werden, um an den Debugger zu kommen.**

**3. Bei "Psy Bard" gibt's den Sensor, aber erst, wenn man mit einem Eiszeit-Monster gekämpft hat, in dessen Brust sich der Sensor befindet.**

### Konfrontation mit den Verdächtigen

Wenn Quinlan mit dem bisher gesammelten Beweismaterial an die Verdächtigen herantritt, streiten sie natürlich alles ab und




Starker Tobak...

beschuldigen sich gar gegenseitig. Man sollte sich gut merken, was die drei zu sagen haben, denn im vierten Akt heißt es dann, das Beweismaterial gegen die Ausreden der Verdächtigen abzuwägen.

## Die Dr. Burton Szenen

Quinlan hält Burton das geheime Labor und die Experimente dort vor. Sie erklärt, daß sie Top-Secret-Arbeit für Meta-Cog ausführe und daß alles völlig legal sei. Außerdem habe sie das alles auch schon Catherine erzählt. Quinlan macht sich auf zu Catherines Erinnerung und fragt nach weiteren Informationen über Burtons Forschungen. Für wen arbeitet Burton, wer weiß mehr darüber und was hat es mit den Affen auf sich? Catherine antwortet, daß Burton für eine Mega-Bank arbeitet und daß es in der PanFinancial Bank einen Informanten gibt.
Quinlan geht zu einer Zweigstelle der PanFinancial Bank und trifft dort George Rhodes, den Informanten. Der ist jedoch nicht kooperativ, weil er Angst hat. Die Infos, die er Catherine gegeben hat, hat er auch im üblichen Schließfach abgelegt; wenn Quinlan wirklich ein Bekannter ist, wird er die Kombination schon kennen.

## Die Schließfach-Aufgabe

Die digitale Kombination des Schließfachs steht in Catherines Rolodex. In Rhodes Akte findet sich dort die Kombination des Schlosses.
Quinlan findet im Schließfach eine Art elektronisches Hauptbuch einer Firma namens Simian Polytech. Das Kassenbuch zeigt große Einzahlungen von Berman Instruments und eine Cyberspace-Adresse bei PolyFinancial für Berman. Auf dem Weg zum Berman-WELL sind wieder einige Hindernisse zu überwinden, die sich in Form eines 4x4-Gitters zeigen. In jedem der 16 Felder sind Strichcode-Informationen enthalten; drei davon sind identisch und erlauben dem Spieler, an ein Finanzdokument zu kommen, das alle Unterschriften der Firmenvorsitzenden von Simian zeigt. Wenn Burton nicht der Ripper ist, erfährt der Spieler im Berman WELL, daß Berman der PanFinancial Bank gehört. Das untermauert Burtons Geschichte über ihre Forschungen.
Wenn Quinlan das jedoch Burton erzählt, wird sie ganz aufgeregt. Es erinnert sie an eine bittere Wahrheit: Daß nämlich



Mit Windows wäre das nicht passiert...

PolyFinancial Wege sucht, auf unbewußtem Wege etwas in das Bewußtsein von Menschen zu pflanzen. Sie gibt zwar zu, an den Forschungen beteiligt zu sein, sagt aber, daß sie aufhören möchte und aktiv versucht hat, die Forschungen zu untergraben. Sie sagt, sie habe sogar schon mit Dodds gesprochen, um die Geschichte in den Herald zu bringen.

Wenn Burton der Ripper ist, zeigen die Dokumente im WELL, daß Berman eine Scheinfirma ist, die eine kriminelle Vereinigung deckt, und von einem gewissen Vigo Haman geführt wird.

Quinlan erfährt von Sgt. Brannon, daß Haman sich oft im Café Duchamp aufhält. Von Haman erfährt Quinlan, daß Burton die Todeserlebnisse der Ripper-Opfer aus deren Gehirnen zieht, sie auf CDs lädt und diese an Hamal verkauft, der sie auf dem Schwarzmarkt wie Drogen verschachert. Quinlan konfrontiert Haman an einem Ecktisch des Cafés mit den Finanz-Beweisen und droht, ihn an die Polizei zu verraten, wenn er ihm nicht sagt, wofür das Geld war. Haman droht damit, Ben Dodds damit zu erpressen, daß der eine Geschichte seiner Tochter gedruckt hat, obwohl sie schlecht recherchiert war. Schließlich können die beiden sich einigen: Quinlan wird nichts über Haman veröffentlichen, und Haman erzählt alles, was er über den Ripper weiß. Wenn Quinlan diese Infos dann zu Catherine trägt, wird das wieder einen Teil ihres Gedächtnisses aufbauen.


Der Flug in den Cyberspace.

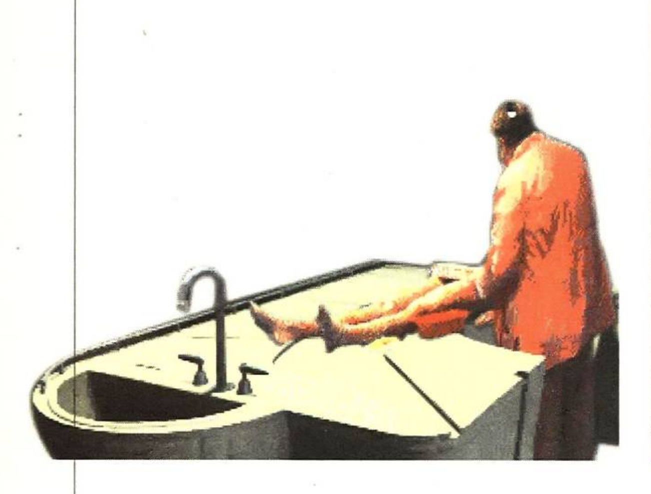
Ganz gleich, ob Burton der Ripper ist oder nicht, Quinlan nimmt auf jeden Fall das Blatt mit den Unterschriften der Simian-Leute mit, um es Soap Beatty zur Analyse vorzulegen. Dazu braucht er Handschriften-Proben von den anderen Verdächtigen zum Vergleichen. Schließlich kommt heraus, daß alle Unterschriften von Burton sind, daß sie also die alleinige Inhaberin von Simian ist.
Die Handschriften-Proben gibt es folgendermaßen:
Burtons findet sich auf einem Rezeptblock in ihrem Büro.
Magnotta hat auf einem Dokument auf seinem Schreibtisch herumgekritzelt.
Falconetti hat in seinem Schutzhaus eine Quittung herumliegen.
Powells Handschrift steht auf einem Brief auf ihrem Schreibtisch.

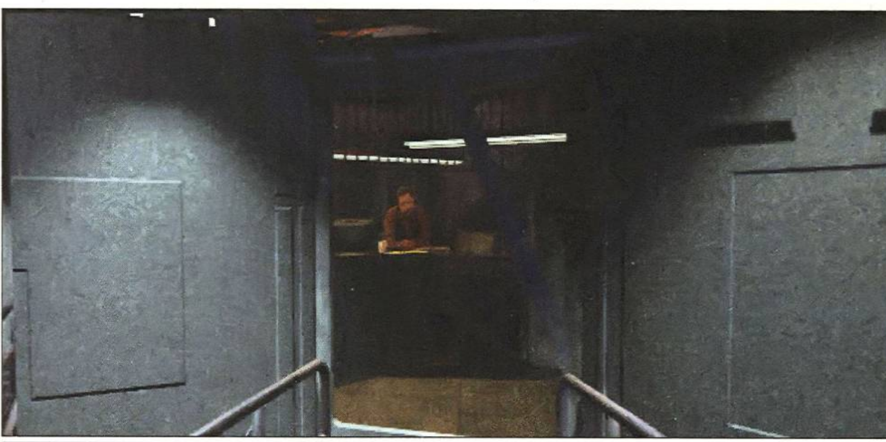
## Die Powell Szenen

Wenn Quinlan im Krankenhaus ankommt, schaut sich Dr. Bud Cable gerade die Gehirnwellen von Powell an. Er hat auf dem Scanner signifikante Ausschläge entdeckt. Er erklärt Quinlan den Scanner; mittels einer Konsole können auch Daten eingegeben werden.
Cable kann den Ausschlägen kein logisches Muster zuordnen. Quinlan fällt auf, daß die einzigen anderen Daten im Spiel die Daten der Ripper-Morde sind; werden diese eingegeben, zeigt sich, daß die Ausschläge und die Morde jeweils zur gleichen Zeit stattfanden. Das entsetzt Cable: Powells Gehirntätigkeit während der Morde lag für einen Koma-Patienten ungewöhnlich hoch. Als Burton hereinkommt, fertigt sie Quinlan mit seinen Beweisen kurzerhand ab. Wenn der Mörder ein von Powell angeheuerter Killer war, finden sich auf dem Messer im Cottage Fingerabdrücke. Diese kann Brannon im Polizeirevier checken und kommt dabei auf Jellyroll Wilson, einen Berufskiller, der nur für Vigo Haman arbeitet. Brannon erzählt, daß Haman ein ganz harter Brocken ist, dem sie nie auf die Schliche gekommen sind; er hält sich hauptsächlich im Café Duchamp auf. Dort trifft Quinlan Haman.

Haman redet: Er erzählt, daß er von einer Frau im Cyberspace angeheuert wurde. Er wurde auch im Cyberspace bezahlt, so daß das Geld nicht auffindbar ist. Es könnte also

## The Ripper





Der Empfangssekretär des Polizeirevieres...

sein, daß Catherine gar nicht im Koma liegt, sondern vom Cyberspace aus die Morde organisiert hat. Der zweite Eintrag in ihrem Notebook deutet darauf hin, daß es noch spätere Einträge gibt, die auf Powells WAC gespeichert sind. Das hat jedoch Magnotta an sich genommen. Von Brannon erfährt Quinlan, wo der Polizist wohnt, und bricht daraufhin in Magnottas Apartment ein.

Hier wartet mal wieder eine Aufgabe, um an Magnottas Alarmanlage vorbeizukommen. Der Spieler muß sich die Leuchtzeichen der roten Lampe an der Alarmanlage merken und die gleiche Sequenz in das Interface eingeben. Drinnen findet Quinlan die letzten Einträge, die zeigen, daß es ein Jack-the-Ripper-Rollenspiel gab, das Magnotta, Falconetti und Burton vor fünfzehn Jahren spielten, als sie noch Web Runner waren.

### Die Falconetti Szenen

Im Café Duchamp trifft Quinlan wieder auf Gambit Nelson, die die Geschichte der Cyberspace-Spiele kennt und ihm von dem Ripper-Spiel erzählt. Die Frage, ob er es gesehen hat, muß Quinlan verneinen; in Falconettis WELL lagen nur einige alte Spiele-Dateien rum. Nelson verrät, daß Falconetti die wichtigen Dateien bestimmt nicht gelöscht, sondern irgendwo komprimiert hat. In Falconettis WELL findet Quinlan Finanz-Dokumente, die seine Verbindung zu Vigo Haman zeigen und codierte Holo-Dateien. Um die Dateien zu entcodieren, muß der Spieler die Fragmente einer .WAV-Datei in die richtige Reihenfolge bringen.

Nach der richtigen Lösung wird Falconettis Nachricht abgespielt. Es ist ein Spiel-Aufbau: Falconetti erklärt, wie das Spiel anfängt, wer welche Rolle spielt. Dies kann mit der Opfer-Liste querverbunden werden. Es wird ein Video des alten Spiels gezeigt, in dem fünfzehn Jahre vorher der Mord stattfand.

Das Video ist relativ altmodisch, mit Polygonengrafik und undefinierbaren Charakteren. Das Opfer ist Catherine Powells Mutter. Das Video löst sich in erregtes Stimmengewirr auf - "Was ist passiert? Was ist los?" - und geht schließlich in Falconettis Stimme über, der belastende Bemerkungen macht. Wenn Falconetti jedoch auf das Beweismaterial aus seinem WELL angesprochen wird, argumentiert er, Magnotta hätte es dort plaziert, um ihn zu belasten: "Er ist ein Cyberspace-Genie, und er haßt mich!"

In so dunklen Räumen kann man prima Verhöre machen.

### Die Magnotta Szenen

Wie in den anderen Szenen erzählt Nelson, daß mit dem Ripper-Spiel etwas schiefgelaufen ist. Sie erklärt, daß das Spiel in einem öffentlichen Cyberspace gespielt wurde, der von dem nun geschlossenen WarpSpace betrieben wurde. Quinlan erhält die Adresse des WarpSpace-Archivs im Cyberspace.

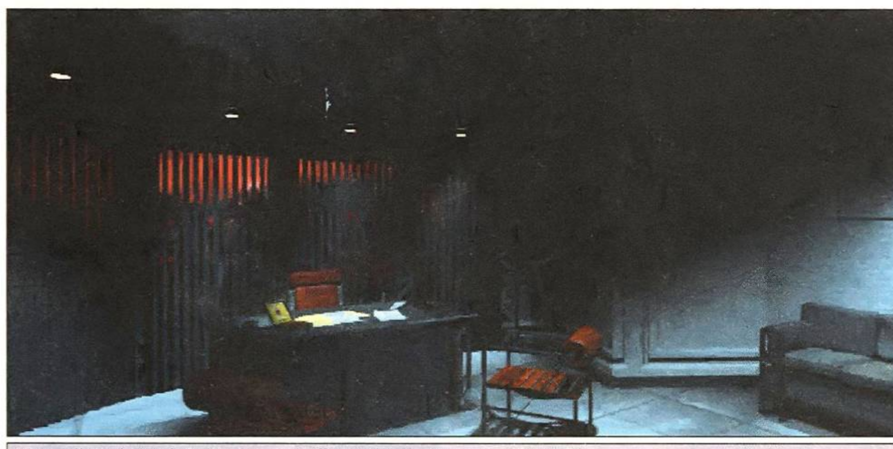
Um das Archiv betreten zu können, muß der Spieler mit einem kleinen Fahrzeug eine Bahn entlangfahren. An bestimmten Stellen müssen Weichen richtig gestellt werden, um nicht wieder aus dem WELL herauszufliegen.

Die Spielstatistiken zeigen an, daß das Spiel aufgrund des Mordes vor fünzehn Jahren abgebrochen wurde. Es gibt jede Menge Statistiken, wichtig ist jedoch nur die Tatsache, daß die Spielstände gelöscht wurden, und die Liste mit den Programmierern, die Zugang zu den Quellcodes hatten. Es zeigt sich, daß sich ein gewisser "Clarence" am Tag vor dem Mord in die Quellcodes geloggt hatte. "Clarence" ist auch der Name auf einem Filmplakat in Magnottas Apartment.

Sowohl in den Falconetti als auch in den Magnotta Szenen:

Im dritten Akt sagt entweder Falconetti oder Magnotta dem Spieler, daß er Beweise für die Schuld des jeweils anderen habe. Wenn Magnotta der Täter ist, wird er ein Foto mit Falconetti als Ripper zeigen und sagen, daß es ein Foto aus Catherines Erinnerung ist. Es wurde





Hier soll Recht und Ordnung geschaffen werden: Magnottas Büro



ohne Burtons Hilfe von Polizisten gemacht. Er sagt, daß Falconetti im Gefängnis sitzt, und daß Quinlan seine Nachforschungen einstellen kann. Bis sich zeigt, daß das Foto eine Fälschung ist, taucht Falconetti nicht wieder auf.

Wenn Falconetti der Ripper ist, wird er das Foto zeigen. Er sagt, daß er weder Burton noch der Polizei traute und das Foto selbst auf Catherines Erinnerung geholt hat.
Burton ist in beiden Fällen skeptisch und sagt gleich, daß das Bild wahrscheinlich eine Fälschung ist. Mit dem Multi-Media-Graphik-Editor in der Redaktion kann Quinlan feststellen, daß es sich tatsächlich um eine Fälschung handelt. Wenn keiner der beiden der Ripper ist, fällt diese Szene ganz aus.

**Sowohl in den Magnotta als auch in den Falconetti Szenen:**

Es zeigt sich, daß Vigo Haman zu beiden Männern in Kontakt steht. Indem er die Spur des Geldes verfolgt, entdeckt Quinlan, daß Falconetti für ihn zwielichtige Arbeiten ausführt.
Außerdem ergibt die Konfrontation mit Haman, daß dieser als Informant für Magotta arbeitet. Haman verrät ab und zu Kleinverbrecher, und dafür übersieht Magnotta Hamans große Verbrechen. Damit hat sich Magnotta schon eine hübsche Stange Geld verdient, denn die Polizisten bekommen Prämien für jeden gefaßten Verbrecher.

Wenn dies alles geschafft ist, meldet sich mal wieder Quinlans WAC. Es ist ein aufgeregter Dr. Cable, der meldet, daß Powells Bild vom Ripper sich endgültig zusammensetzt. Quinlan rast zur Intensivstation, doch als er ankommt, muß Cable ihn enttäuschen: Das Bild ist unwiederbringlich verloren. Außerdem ist Burton im Cyberspace verschwunden. Wie auf Stichwort meldet sich nun der Ripper höchstpersönlich über Quinlans WAC. "Ich habe beide, komm zur Bibliothek!" Na, dann mal los...

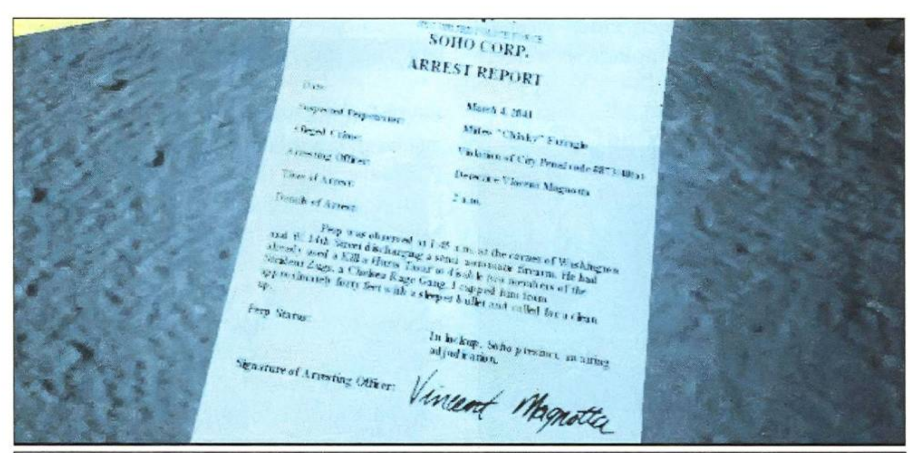
## 4. AKT - Das Finale

Quinlan macht sich auf zur Bibliothek und bemerkt dabei, daß das Buch wohl eine wichtige Rolle spielt. Der Ripper erwartet ihn nun - von Woffords kleiner Geheimwaffe hat er aber hoffentlich keine Ahnung.
Quinlan findet sich in Woffords Whitechapel wieder, und alle Mitspieler sind auch da. Der Ripper ist entweder Magnotta, Burton, Falconetti oder - Catherine. Mit Hilfe des Buches wird Quinlan in den weißen Schein hineingezogen, der sich in den Nebel des alten Whitechapel verwandelt. Das Finale kann beginnen...
Quinlan schleicht durch Whitechapel und begegnet einem Verdächtigen nach dem anderen. Jedesmal muß er entscheiden, ob das nun der Ripper ist oder nicht. Hat er sich für einen Ripper entschieden, benutzt er die Geheimwaffe. Aber wehe, er erwischt den Falschen - wie wir wissen, hat er nur eine einzige Chance!

Wenn sich Quinlan entschieden hat, wird nicht gleich klar, ob er den Richtigen erwischt hat. Nach und nach tauchen die übrigen Spieler aus dem Nebel auf. Sind sie nicht der Ripper, gratulieren sie Quinlan zum Sieg. Sind sie es doch, hat sein letztes Stündlein geschlagen...

Im Falle des Sieges kommt bald das Signal zum Aufbruch, denn kurz danach vergeht Whitechapel in einer gigantischen Explosion.
Schließlich erzählt Quinlan noch ein wenig vom weiteren Schicksal der Überlebenden, je nachdem, wer überlebt hat.
Er selbst kann die Story des Jahres schreiben, Burton kehrt zu ihren Experimenten zurück, Magnotta geht weiterhin in seinem Beruf auf, Falconetti schwört dem Cyberspace ab und wird wieder ein gleichberechtigter Bürger. Powell und Quinlan begraben ihren Streit über das Recht auf die Story.
Quinlan wird plötzlich ziemlich berühmt: Alle wollen die Buchrechte, Interviews, Exklusiv-Geschichten. Aber darüber wird er später nachdenken. Als Endbild ist das Bild des Rippers zu sehen, daß endlich in Catherine Powells Erinnerung auftaucht.




Wer auch immer der Ripper ist - auch auf seinen Namen wird so ein Haftbefehl ausgestellt werden.

# DEEP SPACE NINE - HARBINGER

Hinweise zu den Schwierigkeitsgraden: eine höhere Spielstufe bedeutet automatisch doppelte Erschwernis beim Lösen der Rätsel sowie bei den (ohnehin nicht leichten) Actionszenen. Für das Durchspielen empfehlen wir deshalb die leichteste Stufe, es sei denn, Sie haben das Spiel bereits gelöst und suchen nun die Herausforderung.

## Die Eröffnung


Botschafter Banniks Fähre beschleunigt beim Anflug auf das Wurmloch

Botschafter Bannik wird auf dem Rückflug zur Raumstation „Deep Space Nine" von unbekannten Robot-Drohnen angegriffen. Daraufhin gerät der ansonsten routinemäßig verlaufende Sprung durch das Wurmloch zur Achterbahnfahrt. Das kleine Schiff taucht inmitten eines Plasmasturms auf, und der Computer verweigert die Zusammenarbeit.


Formwandler Odo hilft, die beschädigte Fähre notdürftig zu reparieren

Kira und Sisko versuchen per Intercom, Kontakt mit Bannik aufzunehmen, doch die vom Sturm verursachten Funkstörungen verhindern jede Verständigung. Schließlich folgt eine Bruchlandung auf Deep Space Nine.

### An Bord der Fähre

Bevor Bannik auf die Brücke darf, muß er zusammen mit Formwandler Odo erst das Plasmaproblem lösen und die an der Fähre aufgetretenen Schäden beheben. Nach einer 180-Grad-Drehung kommt ein Schaltpanel mit dem Zeichen der Sternenflotte ins Gesichtsfeld. Ein Klick, und schon ist der dahinterliegende Stromkreis zugänglich. Hierbei handelt es sich um ein relativ einfaches Verschiebepuzzle. Zuerst sollte Bannik aber das ins Schiff eindringende Plasma entfernen (Knopf mit Aufschrift „vent plasma").


Auf der Kommandobrücke

Dann wird der Botschafter in die Zentrale („Ops") transportiert. Dort spricht man mit Sisko. Er zeigt sich alarmiert und beauftragt die Crew (Dax und Kira) mit weiteren Nachforschungen. Bannik erfährt, daß er mit den Scythianern verhandeln soll.
Im nächsten Schritt bewegt man sich vorwärts, links, vorwärts und rechts. Es ist wichtig zu wissen, daß im Spiel zwischen Kehrtwendungen um 180-Grad (Halbkreis) und 90-Grad-Drehungen (angezeigt durch einen Viertelkreis) unterschieden wird. Dax sitzt am Erforschungspult, Kira am Situations-Analyse-Gerät. Mit beiden kommt Bannik ins Gespräch.
Man kann sich nun wiederholt den Film über die Drohnen-Attacke ansehen, bzw. die Aufzeichnung über das Scythianer-Schiff, das zusammen mit den Robotern aus dem Wurmloch kam. Wey, der Führer der Scythianer, hat ebenfalls einen Auftritt.

Prompt erfolgt der befürchtete Angriff der zurückkehrenden Droiden auf die Station. Am Feuerleitstand kann Bannik beweisen, ob er genug Zielwasser für die zahlreichen Gegner auf Lager hat. Auch läßt sich der Schwierigkeitsgrad der folgenden Action-Sequenzen ungefähr abschätzen. Notfalls können Sie dieses ändern. Falls Ihre Maus zu Ausfällen neigt, sollten Sie im Optionsschirm


Bannik, wir zählen auf Sie!



das automatische Sichern aktivieren. Achtung, das Spiel ist definitiv beendet, falls Sie diese Sequenz vermasseln!
Während Dax weiter an ihrer Station arbeitet, kommt die Rede wieder auf die Drohnen-Attacke. Hier sollten Sie mit Dax und Kira sprechen. Nun läuft ein Film mit einer Nachricht von Karrig an Sisko. Ferner bekommt man abermals Scynthianer zu sehen. Endlich erfolgt die Freigabe der Turbolifte. Allerdings sind zu Beginn „aus Sicherheitserwägungen" nicht alle Ebenen per Lift zugänglich - dies bedeutet, daß man eben öfters die Treppe benutzen muß. Jetzt noch zum Chef der Station (1 Klick rechts, 1 Klick nach vorn). Bannik wird näher in die aktuelle Situation eingeweiht, und es werden folgende Themen angesprochen: Schäden durch Plasmasturm, Scynthianer-Mission, Aufgaben etc.

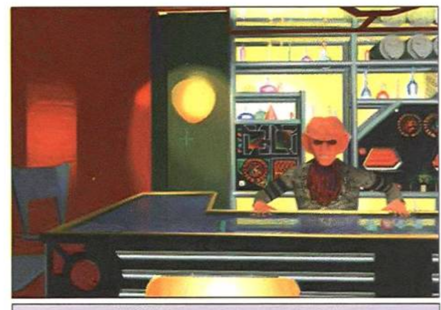


Auf der Brücke - Kira und Dax bei der Arbeit

Dax weiß nun mehr, bereitwillig gibt sie Bannik Auskunft (1 Klick zurück, dann 1 Mal nach links). Das Muster der Attacken deutet auf einen Roboterangriff hin. Bannik befürchtet, daß die Automaten zurückkehren werden.
Im Innern der Station kann man sich jederzeit an den Computerbildschirmen orientieren, um den eigenen Standort festzustellen.

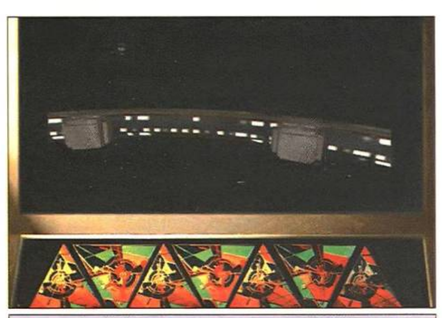


Auf dem unteren Promenadendeck



Den angebotenen Drink besser nicht probieren - er verringert das Seh- und Stehvermögen enorm

Allerdings ist die Kartenfunktion (siehe Manual) fast nützlicher, da das Elektronengehirn offenbar nicht besonders auskunftsfreudig ist. Außerdem kann die Übersichtskarte mit Kurzbezeichnungen aufwarten. Auf diese Weise gelangt man schnell in „Quarks Bar" (in der Mitte des Rundgangs, auf dem unteren Promenadendeck).
Quark möchte selbstverständlich, daß man sich länger aufhält. Allerdings erscheint er Bannik sehr nervös. Hier noch die Wegbeschreibung: 1 Klick rechts, 2 Mal vorwärts, 1 Klick rechts, Turbolift betreten, 1 Klick rechts, 5 Klicks vorwärts, 1 Klick rechts, 2 Klicks geradeaus, 1 Klick rechts. Quark hat eine Unterredung mit einem Lykotianer (auf dem Schirm). Wenn Bannik ihn anspricht, erschrickt er unfreiwillig und springt auf. Der angebotene Drink hat möglicherweise fatale Auswirkungen.



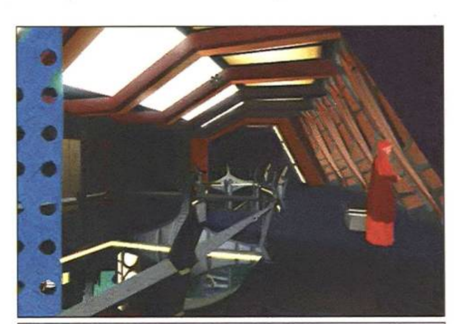
Nutzen Sie die Gelegenheit: im Holoraum können verschiedene Angriffs- und Abfangmissionen gefahrlos geflogen werden

Deshalb erscheint es sinnvoll, nur zum Schein zu bestellen, das Getränk aber nicht anzurühren, und Quark Schritt für Schritt die Gründe für seine Nervosität zu entlocken. Dann kauft man sich Credits für die Holo-Suite auf der oberen Promenade.



Jani in Quarks Bar

Jani, das Mädchen am Spieltisch, steht unter der Fuchtel des Chefs. Sie möchte zum Gamma-Quadranten. Quark versucht alles, um die Unterhaltung zu unterbinden. Auf dem Oberdeck gibt es ein Zusammentreffen mit Rasmus (1 Klick rechts, Treppe hinauf, 2 Klicks vorwärts, 1 Klick links, 7 Klicks nach vorn)



Eine bajoranische Priesterin erzählt vom Harbinger, der komme, um zu reinigen

Die gläubige Frau zeigt tiefen Respekt vor dem Wurmloch und dessen Bewohnern.

Es handelt sich um bajoranische Legenden. Die Türen in dem Bereich (oben) öffnen sich auf mysteriöse Weise.
Nun versucht Bannik, zum Habitat-Ring zu gelangen, um endlich mit Karrig reden zu

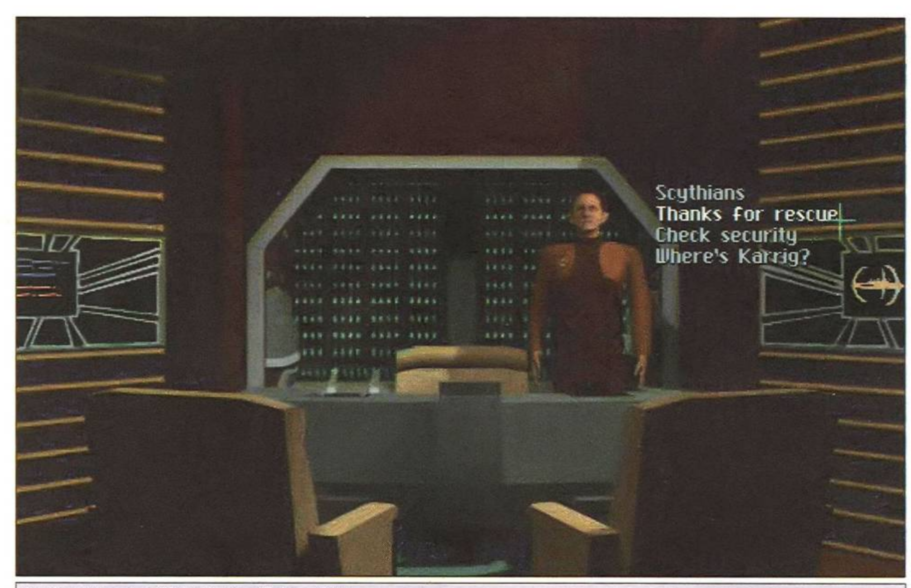


Hier wohnen der Legende zufolge die bajoranischen Götter

können. Er geht die Treppe hinunter, macht anschließend eine 180-Grad-Drehung, geht vorwärts, einmal links - und sollte dann direkt vor der Luftschleuse stehen. Nach 9 Vorwärtsbewegungen, 1 Seitwärtsbewegung nach rechts und 3 Klicks nach vorn sowie einem nach links steht man vor Karrigs Tür. Weil der Zugangscode fehlt, darf man nicht hinein. Deshalb stattet man Odo, dem Sicherheitsoffizier einen Besuch ab. Bannik wendet sich links, geht 3 Mal nach vorn, einmal links, 9 Mal nach vorn, 1 Mal links, 3 Mal nach vorn, dann links.

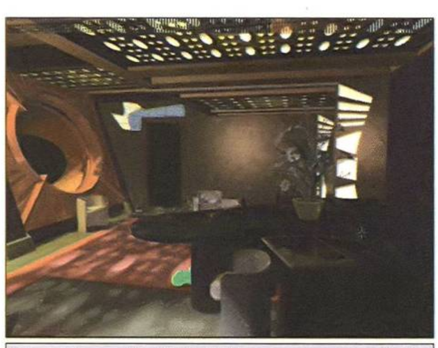


**Star Trek - Deep Space Nine -**

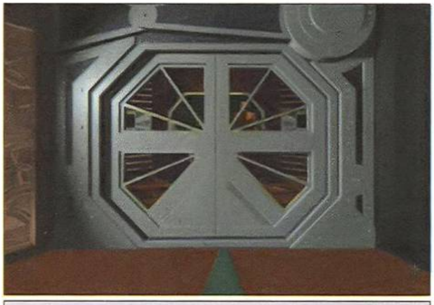


Im Quartier des Sicherheitsoffiziers Odo

Ein Druck auf den Türbereich, und schon kann man den Formwandler nach dem fehlenden Schlüssel fragen. Odo arbeitet am Sicherheitssystem, das nur er betreut. Kurz darauf nimmt Bannik den gewünschten Code in Empfang. Leider muß er auch erfahren, daß Kira ein Partikelstrahler abhanden gekommen ist. Wer an Bord der Station könnte ein Interesse an dieser Waffe haben?

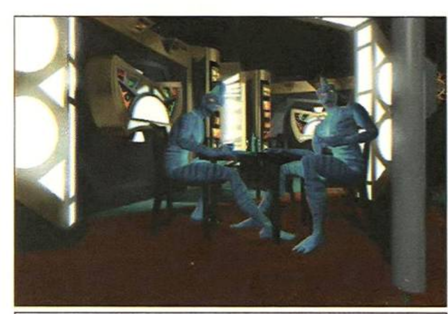

Karrigs Raum im Habitat-Ring

1 Klick zurück, 1 links, 3 nach vorn, 1 rechts, 9 nach vorn, 1 rechts, 2 nach vorn. Eine Computerstimme fordert die Zugangsidentifizierung. Um zu Karrigs Quartier zu gelangen, geht es nun 1 Mal nach vorn, 1 Mal links (Tür öffnen), 1 Mal vorwärts, 1 Mal rechts, 2 Mal vorwärts, 1 Mal links, 2 Mal nach vorn, 1 rechts, 1 Mal voran, 1 Mal rechts.


Vor Odos Büro

Bannik findet Karrigs sterbliche Überreste. Dann geht es rechts, vorwärts, links. Die Tür öffnet sich, und Odo betritt die Szene. Odo scannt den Raum und den Türbereich mit dem Tricoder, einen Anfangsverdacht hat er auch schon. Die Mannschaft trifft sich auf der Brücke (zur Tür gehen, rechts, 3 Mal vorwärts, links, 9-fach vorwärts, links, 3 Mal nach vorn, rechts, 1 Mal nach vorn).

Auf der Brücke bewegt Bannik sich 3 Mal nach vorn, um mit Sisko zu sprechen. Der Botschafter bekommt aufgrund der besonderen Situation einen Phaser zugeteilt. Dax (Drehung um 180 Grad, 2 Klicks voran, Drehung um 180 Grad, 1 Klick voran, rechts) kann abermals mit Neuigkeiten aufwarten (neue Drohnen sind im Anflug, die Logs wurden sabotiert).


Die blauen Lykotianer sind harmlos, doch die roten...

Im Sicherheitsbüro befragt Odo den Verdächtigen Quark. Um dorthin zu gelangen, geht es rechts, 2 Mal vorwärts, 1 Mal rechts, 2 Mal vorwärts. Odo gibt Bannik weitere wichtige Informationen; dafür hilft der Botschafter bei der Untersuchung. Schließlich wird Quark entlassen und Odo gewährt Zugriff auf das Sicherheitspult, wo Einträge über sämtliche Passagiere abrufbar sind (Fotos von blauem und rotem Lykotianer, Jani, Rasmus, Quark).

Abermals in Quarks Bar kann man endlich ungestört mit Jani plaudern (1 Klick zurück, rechts, 5 Mal vorwärts, rechts, 2 Mal vorwärts, links). Jani weiß, daß Quark über Karrigs Tod beunruhigt ist. Es folgt ein wichtiger Hinweis in Bezug auf die Lykotianer.

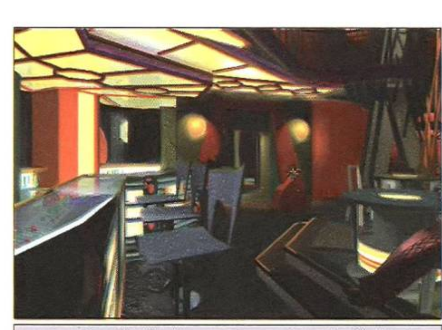


Jetzt geht man am Replimat vorbei. Man sieht zwei Außerirdische (blaue Lykotianer), wie sie miteinander kommunizieren (links, 2 Mal vorwärts, links, 8 Mal vorwärts, links).
Im Habitat-Ring öffnen und schließen sich wieder einige Türen wie von Geisterhand (links, vorwärts, links, 9 Mal vorwärts, rechts, nach vorn, bis es nicht mehr weitergeht).

## Luftschleuse der Scythianer

Hinter der Luftschleuse der Scythianer trifft man auf Yarrow (rechts einmal, Tür öffnen, 3 Klicks vorwärts, links, 2 Klicks vorwärts,


Auf der Kommandobrücke


In Quarks Bar


Wacheschieben an der Luftschleuse der Scynthianer



Nach dem Lösen des Logbuch-Puzzles liegen Karrigs offizielle und persönliche Aufzeichnungen offen

1 Klick links, 2 Klicks vorwärts, 1 Klick rechts, 1 Klick vorwärts, Tür öffnen, 2 Mal vorwärts, links, vorwärts, dreimal Schleusentüren öffnen, 4 Klicks vorwärts, links, 3 Klicks vorwärts, 1 Klick rechts).
Bannik versucht, mit der fremden Rasse Kontakt aufzunehmen. Gar nicht so einfach! Er lernt einiges, unter anderem, daß nur Botschafter Karrig Zugang zu den Scynthianern hat. Zuletzt drückt er den Knopf bei der Tür. Auf „Ops" trifft man sich noch mit Dax.

## OPS

Dort muß er zusammen mit Dax das Puzzle um den Log Code knacken. Erst, wenn das geschafft ist, kann man erfolgreich mit den Fremden palavern. Auch die Existenz des „light refraction device" erhellt sich im weiteren Verlauf.
Bitte durchlaufen Sie zunächst die oben angegebenen Schritte (in Richtung der ersten Luftschleuse) in umgekehrter Richtung. Sie sollten dem # gegenüberstehen (1 Klick nach vorn). Nach einem Klick links, 3 Schritten nach vorn, einem rechts, 3 voran und einem rechts redet man mit Dax. Die Farben müssen so geordnet werden, daß der Satz „peace is many voices arguing" entsteht. Jetzt hat man Zugang zu den Tricorder-Aufzeichnungen, ebenso wie zu den Daten der Robot-Drohnen (Angriffsmuster). Anschließend kann man zwischen



Am Boden: ein niedergestreckter Außerirdischer. Doch Vorsicht, um die Ecke steht ein zweiter Unsichtbarer!



Rhoon und Wey in der Schleuse der Synthianer

Dax und Kira wählen, um entweder eine simulierte Attacke durchzufechten, oder gleich in medias res zu gehen.

## Ladebucht

Blaue Lykotianer versuchen, eine Fähre zu stehlen. Sie ist ähnlich der, mit der Bannik gekommen ist. Überwältigen Sie den Außerirdischen, und erfahren Sie von Odo weitere Details in der Mordsache. Vorgehensweise: rechts, 2 Mal voran, rechts, voran, links, 3 Mal voran, rechts, 9 Klicks vorwärts, 1 Klick rechts, 6 Klicks vorwärts, 1 Klick rechts, Tür öffnen, 3 Klicks voran, 1 Klick links, 1 Klick voran, ersten Lykotianer schlafenlegen, 1 Klick voran, rechts, 3 Klicks voran, 1 Klick rechts, 2 Klicks voran, 1 Klick rechts).

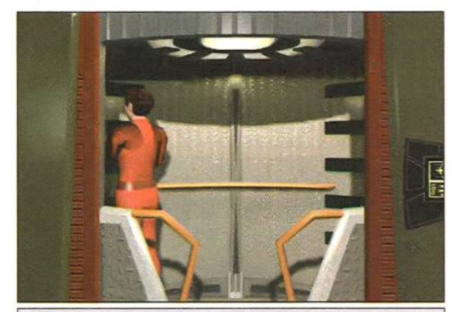
Soso, ein Blauer bewacht Odo! Er dreht sich, und feuert. Man muß das blaue Wesen treffen, damit Odo formwandeln und den Rest erledigen kann. Vorsicht, Todesgefahr...Einige flüchtende Feiglinge müssen in der folgenden Sequenz erledigt werden, dann geht es zum Turbolift.

## Turbolift

Kira wartet hier. Einzelheiten über die gestohlene, geächtete Waffe kommen ans Tageslicht. Endlich wird die aus Sicherheitsgründen verhängte Blockade der Turbolifte aufgehoben. Bannik dreht sich um 180 Grad, geht links, 2 Mal voran, links, 3 Mal voran, links, 2 Mal voran, rechts, 2 Mal voran. Dann öffnet er die Tür, geht einmal voran, links, 4 Mal geradeaus, rechts. Eine weitere Tür öffnen, dann voran und links.

## Luftschleuse der Scynthianer 2

Vorgehensweise: links, Tür öffnen, 1 Klick nach vorn, links, 4 voran, rechts,



Endlich repariert mal jemand den kaputten Lift!

Tür öffnen, 3 Mal voran, links, 2 Klicks voran, links, 2 Klicks voran, rechts, 1 Klick voran, Tür öffnen, 2 Klicks voran, 1 Klick links, 10 Klicks voran, 1 Schritt links, 3 voran, rechts. Yarrow öffnet die Schleusentür für uns. Sowohl Wey, den wir vorher schon mal gesehen hatten, sowie Rhoon zeigen sich gesprächig.
Wey drückt den Knopf am Tor, um zu verhindern, das Rhoon den Raum verläßt. Man ist nun Dank der Infos aus dem Log (siehe voriges Rätsel) in der Lage, sich mit den fremden Wesen auf Anhieb zu verständigen. Unter anderem bekommt Bannik den Tip, die angreifenden Roboter durch Theta-Strahlen zu vertreiben. Hier gibt es eine Verbindung zu den bajoranischen Legenden.

## Ops

Sisko und Dax werden sicherlich aus diesen Informationen nützliche Schlüsse ziehen. So gelangt man zu Sisko: rechts, 3 Mal voran, rechts, 10 Klicks vorwärts, rechts, 1 Klick vorwärts, Tür öffnen. 2 Klicks voran, 1 Klick links, 2 Klicks voran, 1 Klick rechts, 2 Klicks voran, 1 Klick rechts, 2 voran, Tür öffnen. 1 Mal nach vorn, links, 6 Klicks voran, links, 9 Klicks voran, links, 3 Mal voran, rechts,


Soldatin Yarrow wird hinterrücks ermordet, doch es gelingt ihr noch, den Mörder zu enttarnen.

4 Klicks voran, dann ist man am Ziel. Zum Turbolift (180-Grad-Wende, 3 Klicks voran, rechts, Sisko teilt uns mit, daß Odo mit uns via Combadge sprechen will), dann zu Sisko zurück (rechts, 3 Mal voran). Aha, ein DNA-Test hat ergeben, daß in Karrigs Raum sowohl blaue als auch rote Lykotianer gewesen sein müssen. Bisher waren alle Gefangenen blau, es könnte somit sein, daß der wirkliche Mörder frei herumläuft...Schnell eine Rundum-Kehre, dann 2 Mal voran, weitere Kehre um 180 Grad, voran, rechts, schon steht man vor Dax. Das Refraktions-Gerät (refraction device) erzeugt Taragan-Strahlung - was immer dies sein mag. Sensoren zeigen außerirdische Lebensformen an. Am Turbolift (rechts, 2 Mal voran, rechts) wird einem gesagt, das Sisko abermals ein Gespräch wünscht. In Quarks Bar reden Odo und der Besitzer miteinander (Drehung um 180 Grad, 3 Mal geradeaus, rechts, voran, rechts, 5 Mal voran, rechts, 2 Mal voran, rechts). Au weia, Quarks Zugangsschlüssel wurde entwendet, möglicherweise durch einen Formwandler. Odo ist darüber natürlich alles andere als erfreut. Die Scythianer sind derweil im Docking Ring.

## Luftschleuse der Scythianer

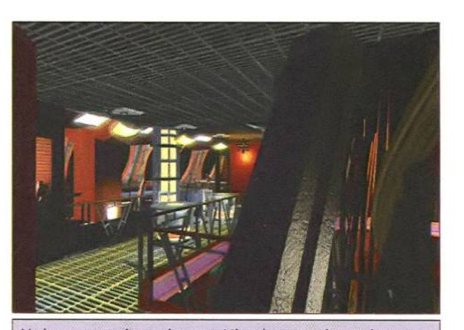
Die Fremden müssen erst gefunden werden. Rechts, 2 Mal voran, 3 Mal rechts, 7 Klicks geradeaus, 1 Klick rechts, 9 geradeaus, rechts, 6 geradeaus. Im Habitat-Ring öffnen sich wieder unversehens die Türen. Rechts, Tür öffnen, 3 Klicks vorwärts, 1 links, 2 voran, 1 links, 2 voran, 1 rechts, voran, Tür öffnen. 2 Klicks voran, links, 10 voran,


Vor dem bajoranischen Tempel

links, 3 voran, rechts. Rhoon scheint in Angst. Yarrow wird durch einen unsichtbaren Angreifer getötet. Bevor die Soldatin überwältigt wird, gelingt es ihr noch, den Mörder zu treffen, so daß er zu Boden fällt und die Tarnung verliert.

Nun kann das Tarngerät vom Arm des Fremden aufgenommen werden. Sie müssen unbedingt lernen, wie man den Apparat zur Suche (nach den restlichen Wesen) einsetzt. Andernfalls begeben Sie sich in akute Lebensgefahr, ohne dessen bewußt zu werden!

Dax kontaktiert Bannik via Combadge und eröffnet ihm ihren Plan. Der Botschafter soll die Störenfriede (gemeint sind die notorischen Lykotianer) der Reihe nach betäuben (stunnen), sie würde diese dann wegbeamen. Wenig später finden Sie sich in


Holzauge, sei wachsam. Hier lauert ein weiterer Lykotianer hinter einer Metallstrebe.

einer Arcade-Sequenz, in der alle roten Lykotianer gefangengenommen werden müssen.

Der nächste Kerl lungert irgendwo beim bajoranischen Tempel an der unteren Promenade herum (Treppe linker Hand hinuntersteigen, rechts, 1 voran, 3 rechts, voran, rechts).

Gehen Sie nun in die obere Bar (4 Klicks voran, 1 Klick links, 1 voran, 1 links, 4 voran, 1 rechts, auf Tür drüben klicken, dann ungefähr in die Mitte des Schirms, um den Fremden (hinter der Metallstrebe) erfolgreich zu betäuben. Gelingt das nicht, folgt die Endsequenz. Dann ebenso wie vorhin verfahren - und passen Sie auf sich auf, es besteht abermals akute Todesgefahr.

## Docking Ring

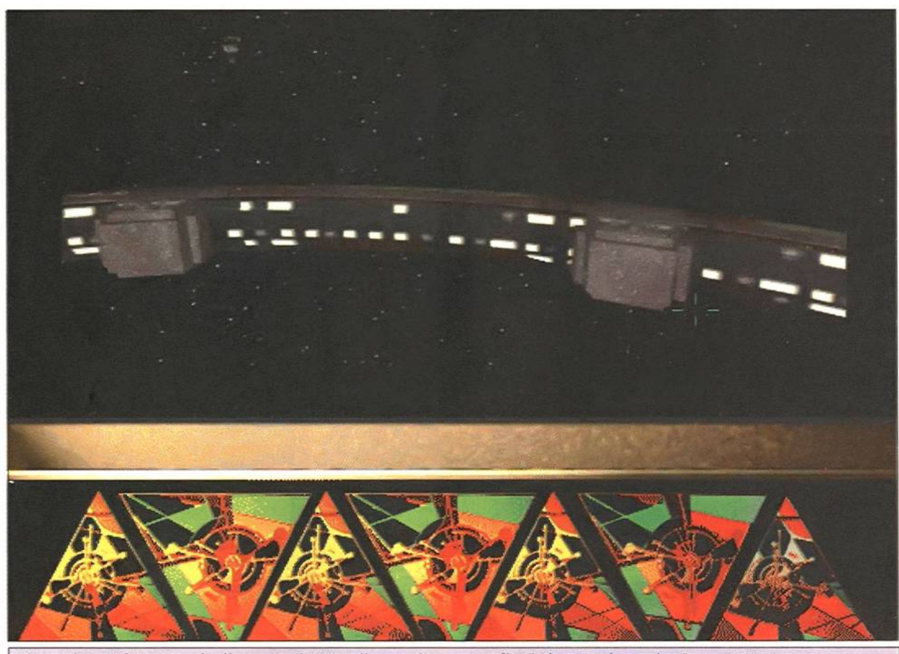
Links, 6 voran, 1 rechts, 9 voran, 1 rechts, 6 voran, 1 rechts, Tür öffnen. 3 Klicks geradeaus, 1 links, 2 voraus, 1 links, 2 voraus, 1 rechts, 1 voran, Tür öffnen. 2 Klicks voran, 1 links, 3 Klicks geradeaus. Vorsicht, ein Roter attackiert Bannik mittels der verbotenen Partikel-Waffe. Schnell aus der Hüfte schießen oder sterben, heißt wieder die Devise. Tür öffnen, 1 Klick geradeaus. Nun tritt Odo in den Gesichtskreis. Er vermutet, daß der Mörder, ein roter Lykotianer, Karrig wegen des Refraktions-Gerätes getötet hat. Sisko kontaktiert uns. Kira wartet in der Holo-Suite, und möchte Bannik wieder auf den Drohnen-Trip führen.

## Quarks Bar (oben)


Oberhalb von Quarks Bar

Nach einer 180-Grad-Drehung geht es erstmal 5 Schritte voraus, 1 Mal rechts, voran, dann kann die Tür geöffnet werden. 2 Schritte weiter voran, links, 2 voran, rechts, 2 voran, rechts, 2 voran, dann wieder Türe öffnen. 1 voran, links, 6 voran, 1 links, 9 voran, links, 8 voran, rechts, 2 voran, nun die Treppe hoch. Oben 1 nach vorn, 2 links, voran. In der Holo-Suite sieht man Rhoon und Quark vor dem Eingang.


Die linke Gleittür führt zum Holoraum.


Eines der vielen Rätsel, die es zu lösen gilt: wo kommen die Robot-Drohnen her?

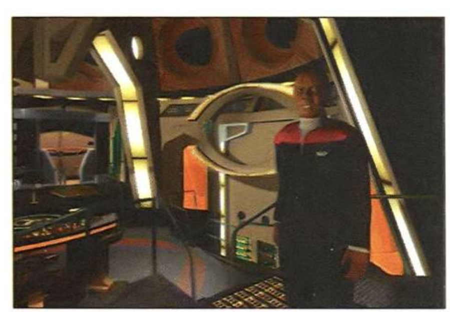
## Zweite CD : Auf dem Heimatplaneten der Robot-Drohnen

Sobald die Tür selektiert wurde, muß die zweite Scheibe eingelegt werden. Ein Klick vorwärts befördert Bannik in die Suite, wo er mit Kira über die Drohnen-Simulation von Dax spricht. Rhoon spricht mit Bannik, bzw. versucht dies per Holo-Programm. Hier kann ein Flug über die Planetenoberfläche herausgehandelt werden (Simulationssequenz).


Sind wir an Bord der Fähre? Nein, es ist nur eine Holo-Simulation.


Scythianer Rhoon zeigt Bilder der „Zitadelle“ in der Holo-Suite

Es gibt auch einen Film, der die Zerstörung einer Stadt der Scythianer zeigt.

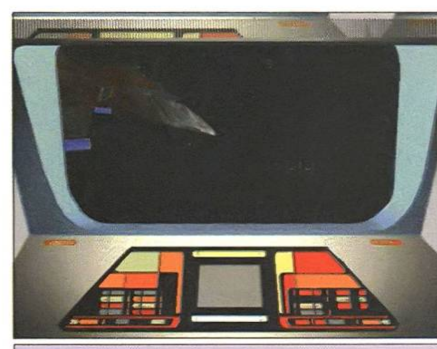

Gespräch mit Captain Sisko

## Ops

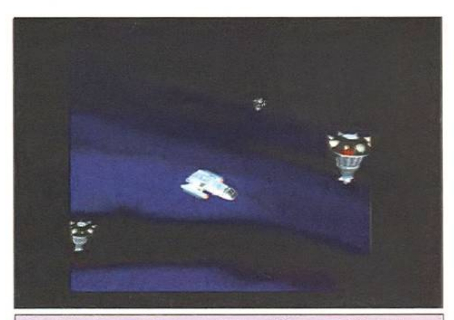

Ein Landungsteam, bestehend aus Quark, Odo, Kira und Bannik, wird zusammengestellt.

Auf der Brücke gibt es ein Wiedersehen mit Sisko und Wey.
Sisko muß jedoch noch über den Zusammenhang zwischen den Scythianern und den Robot-Drohnen aufgeklärt werden. Jetzt folgen Film und Arcade-Sequenzen, die die Story weiterspinnen:
- eine Szene mit einem Scythianer-Schiff, das durch ein Wurmloch springt
- Kampf mit der B-Drohne
- Alarmstart und Tod des Harbinger

Mit dem Harbinger ist tatsächlich nicht zu spaßen, seien Sie also gewarnt.


Die Stunde der Wahrheit: der „Harbinger“ tritt auf den Plan!

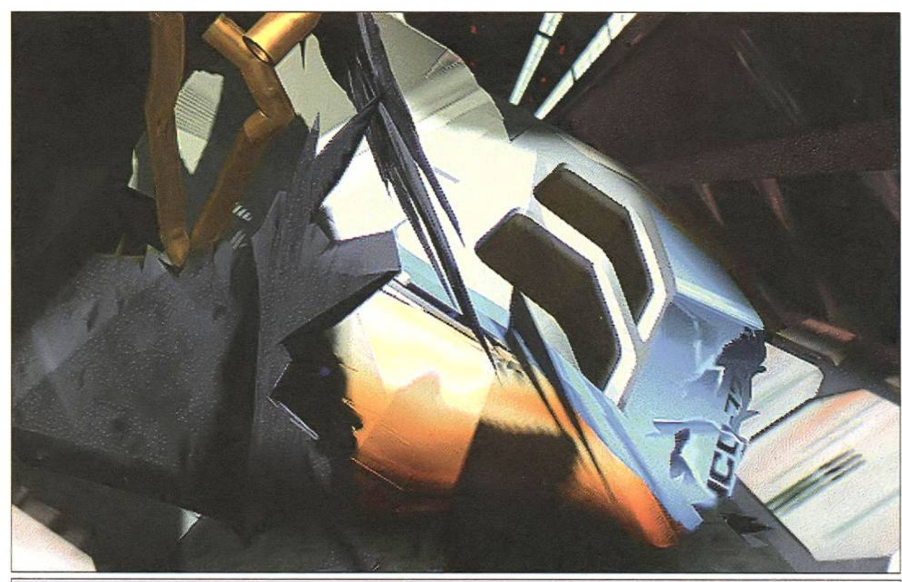
## Planet


Das Landungs-Korps auf dem Weg zur Zitadelle

Auf der Planetenoberfläche legt das Shuttle eine perfekte Bruchlandung hin (glücklicherweise gleich innerhalb der Fabrik). Kira hat durch den Unfallschock das Bewußtsein verloren.
Bannik holt sich sicherheitshalber das Kompressionsgewehr („compression riffle“) und den Tricorder, dazu links und 4 Mal voran.
Um Kira in Sicherheit zu bringen, bleibt nur die Möglichkeit, sie umgehend wegzubeamen. Also muß der Botschafter zunächst dafür sorgen, daß die Energie wiederhergestellt wird („power conduit“-Puzzle lösen). Hierzu bewegt er sich 3 Klicks zurück und bewegt die seitliche Blende (mit der Icon-Funktion).



## Star Trek - Deep Space Nine -



Mit dem schwer beschädigten Schiff ist an einen geordneten Rückflug nicht zu denken.

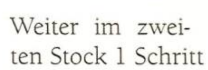


Die bewußtlose Gefährtin ist übrigens nach einer 180-Grad-Wende zu sehen. Außerhalb des Shuttles befindet sich ein labyrinthartiges System (hinausgehen).
Zwei Klicks voran, schon steht Bannik vor dem Zugangstor. Man kann das Panel dort manipulieren. Dieses Rätsel kann durch simples Ausprobieren oder - schlauer - durch Vergleich mit dem Muster am anderen Tor gelöst werden.
Im folgenden Labyrinthsystem existieren Lifte, die Bannik entweder nach oben oder nach unten bringen. Das Diamantzeichen im Cursor zeigt an, daß die Funktion ausgeführt werden kann.
180-Grad-Drehung, voran, Cursor nach rechts, mittig bewegen und vorwärts klicken, 6 Klicks voran innerhalb des Vertikallifts A.
1 Klick voran (Diamant-Icon). Das untere linke Symbol anwählen, dann um 180 Grad wenden.

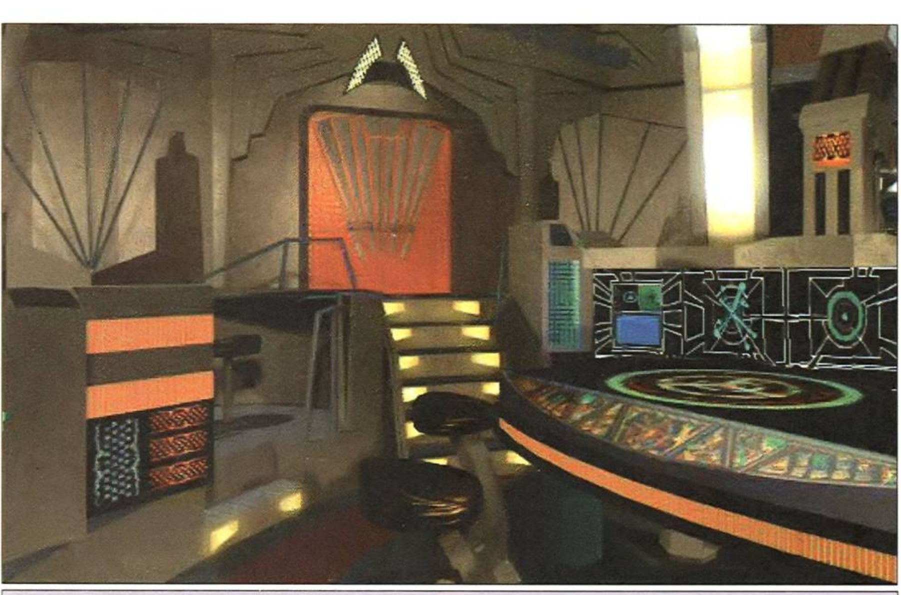
### Startpunkt des Labyrinths

Etwas Hartnäckigkeit gehört dazu, wenn man diesen Irrgarten auf drei Ebenen durchqueren will. Verglichen damit, waren die vorherigen Rätsel eher ein Kinderspiel. Besser Sie bereiten sich nach jedem Schritt auf Kämpfe vor und speichern danach sofort ab.
Gehen Sie zunächst zum Reaktorraum.
Vorgehensweise:
10 Klicks voran, 1 rechts, 6 voran, 1 rechts, 2 voran, 1 links, 5 voran, 1 rechts, 5 voran, rechts, 2 voran, links, 7 voran.

Hier haben sich die Programmierer ein weiteres Rätsel ausgedacht. Es geht um die Aktivierung des Reaktors.
Gehen Sie zum rechten Reaktorraum.
Vorgehensweise: 180-Grad-Drehung, 7 Klicks voran, rechts, 2x voran, links, 5x voran, links, 5 voran, rechts, 3 voran, Lift nach oben benutzen.
Im zweiten Stock 3 Schritte vorwärts, dann 1 rechts, 5 geradeaus, rechts, 1 vorwärts, mit Lift nach oben fahren.
Auf der dritten Etage drei Schritte voran, links, 5 voran, eine Ebene hinunter, mit dem Lift.
Vom Startpunkt im zweiten Stock geht Bannik nun 4 Schritte voran, rechts, 1 voran, und einen Level tiefer.
Wieder in der ersten Etage dreht er sich um 180 Grad, geht 2 voran, links, 5 voran, rechts, 2 voran, rechts, 3 voran, rechts, voran, links, 3 voran, links, 4 voran, links, 2 voran, rechts, 1 Schritt vorwärts, links, 2 voran.



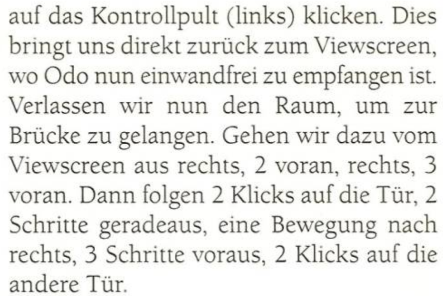
Weiter im zweiten Stock 1 Schritt voran, rechts, 5 voran, rechts, 2 voran, rechts, 1 voran, links, mit dem Lift abwärts. Dort 1 Schritt voran, rechts, voran, rechts, 2 voran, links, 2 voran, rechts, 3 vorwärts, links, 4 voraus, rechts, voran, links, 4 voran, links, 2 geradeaus, rechts, 2 Klicks nach vorn, links, voran, rechts, 6 voran, Reaktorpuzzle lösen.
Gehen Sie zum Vertikallift B, um den Kraftwerksraum zu erreichen.
Erst marschiert Botschafter Bannik rücklings aus dem rechten Reaktorraum und steuert den Lift zur 2. Etage an.
Vorgehensweise: Drehung um 180 Grad, 6x voran, links, voran, rechts, 2 voran, links, 2 voran, rechts, 4 voran, rechts, 1 voran, links, 4 voran, rechts, 3 voraus, links, 2 voraus, rechts, 2 voran, links, 1 voran, links, 1 voran, Vertikallift erreicht.
Benutzen Sie den Lift. Auf Ebene 2 geht es geradeaus, links, 2 voran, links, 5 voran, links, eins voran, links. Dies bringt uns zu Bereich B im ersten Stock (hinunter).
Folgen Sie der dicken Linie auf der Karte in Bereich B bis zu dem Punkt, wo eine dicke „1" das Vorhandensein des nächsten Lifts anzeigt. Fahren Sie mit dem Aufzug hinauf zum dritten Stock.
Ausgangspunkt ist die, mit einer dicken „2" markierte Zone des ersten Stocks. Hier geht's 2 Schritte voran, rechts, 1 voran, links, 2 voran, rechts, 4 voran, rechts, 3 voran, rechts, 1 voran, links, 3 voran, links, 2 voran, links, 5 voran, links (Lift zum dritten Stock erreicht).
Dort angelangt, wandert Bannik rechts, 2 vorwärts, links, vorwärts (Vertikallift B erreicht).



Die Landung verläuft extrem unsanft...



Um das erste Tor aufzuknacken, sehe man sich das Muster auf der anderen Seite an.



Der Aufzug bringt uns hoch zum Kraftwerksraum. Hier geht es noch zweimal vorwärts, dann steht man in der Schaltzentrale, wo man nur noch herausfinden muß, welche Hebeleinstellung die richtige ist. Bei 8 Schaltern und einem Display gar nicht so trivial!

Gehen Sie zum Vertikallift C, um das Zugangstor #2 zu erreichen. Es führt zum Habitat-Bereich.

Ausgangspunkt ist das erste Paneel des Kraftwerksraums, wo wir bei Betreten des Raums zuerst standen. Dann dreht man sich einmal ganz herum, macht 4 Schritte vorwärts, legt den Weg zu Bereich B im ersten Stock in umgekehrter Richtung zurück (vgl. oben).

Nachdem man den obigen Lift verlassen hat, marschiert man geradeaus, rechts, 2 vorwärts, bis man dem Lift gegenübersteht, der zum ersten Stock führt. Dort angekommen, geht es 5 vorwärts, links, vorwärts, rechts, 6 vorwärts, rechts, 2 vorwärts, links, 5 vorwärts, rechts, 1 voran, links, 1 voran, links, 2 voran (in Vertikallift C).

Es muß lediglich noch der Lift per Kontrollschalter (rechts) aktiviert werden. Eine Rundumdrehung, dann 9 Schritte im Korridor voran, bis man dem Tor gegenübersteht. Nun sucht man den lokalen Kontrollschalter (oben rechts), um Vertikallift D zu erreichen.

Abermals folgt nun eine Kehre (180 Grad). Man befindet sich hier im rechten Korridor des Habitat-Bereiches. Hier findet Bannik alte Wohnräume der Scythianer vor, ebenso wie die rechte Brücke und die zugehörigen Kontrollen, sowie den Kommunikationsraum.

Den Habitat-Raum erreicht man so: 3 voran, links, 2 voran (an der Tür). Öffnen Sie die Tür. Im Innern können Sie sich frei bewegen.

Verlassen Sie den Raum, um zum Kommunikationsraum zu gelangen. Drehen Sie sich erst und klicken Sie zweimal auf die Tür. Gehen Sie 4 voran, klicken Sie wiederum zweimal auf die Tür zum Com-Raum. Die verzerrte Stimme von Odo kommt durch einen Lautsprecher.

Aufgabe von Bannik ist es, die Kontrollen für die Kommunikation zu finden (entsprechendes Puzzle). Odo ist dann in der Lage, per Viewscreen mit uns Kontakt aufzunehmen. Schlimme statische Störungen erschweren die Verständigung. Soviel jedoch ist klar: Sobald der Transporter im Shuttle repariert ist, wird Odo die verletzte Kira wegbeamen.

Also zum Viewscreen: 3 Klicks vorwärts, rechts, 2 Schritte voran, links. Dann rechts, 1 Schritt zurück, links, auf das Kontrollpult (links) klicken. Dies bringt uns direkt zurück zum Viewscreen, wo Odo nun einwandfrei zu empfangen ist. Verlassen wir nun den Raum, um zur Brücke zu gelangen. Gehen wir dazu vom Viewscreen aus rechts, 2 voran, rechts, 3 voran. Dann folgen 2 Klicks auf die Tür, 2 Schritte geradeaus, eine Bewegung nach rechts, 3 Schritte voraus, 2 Klicks auf die andere Tür.

Hier muß das Puzzle rund um die Brückenkontrollen gelöst werden. Hat man Erfolg, fährt die Brücke aus - und wieder ein. Offensichtlich werden zwei Personen benötigt, um die Aktion erfolgreich zum Abschluß zu bringen.

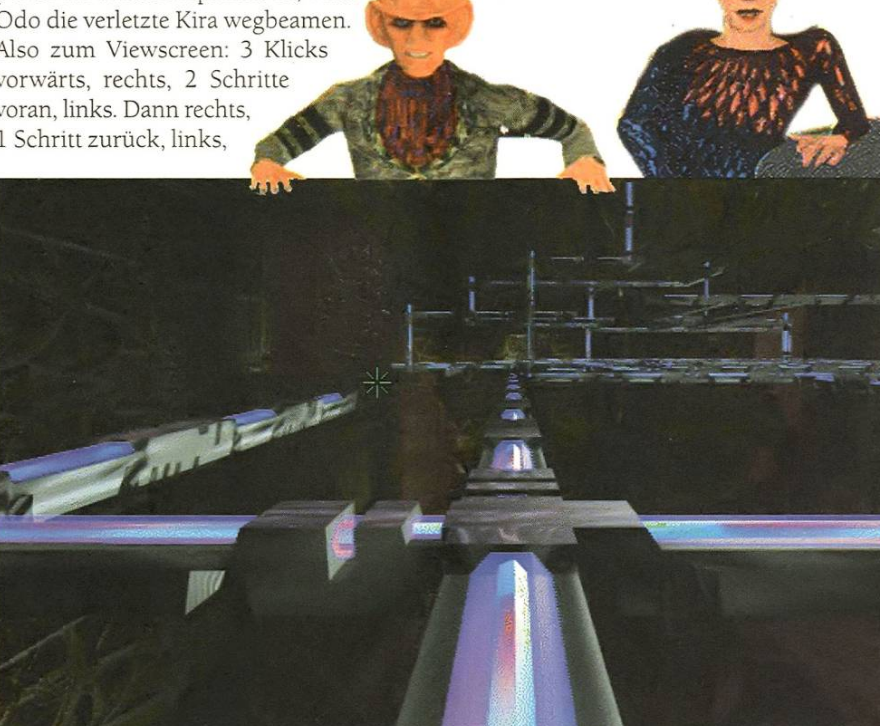
Es bleibt nichts anderes übrig, als zum Punkt unserer unfreiwilligen Landung zurückzukehren (180-Grad-Kehre, 2 Klicks auf die Tür, 6 Klicks voran, Klick auf Panel, Lift D hinabfahren, 10 Klicks voran, 1 Klick mit dem Diamant-Icon (rechts unten). Weiterhin muß der Weg zum Bereich B im ersten Stock in umgekehrter Richtung zurückgelegt werden. Dann nimmt man Vertikallift A, geht durchs Zugangstor Nummer 1 und benutzt Vertikallift E (linker Habitat-Korridor). Dann kann man den linken Habitat-Raum untersuchen, sowie dessen Displayraum, oder weiter zur linken Brücke gehen.

Im Kontrollraum der Brücke gibt es eine Treppenflucht, die zu einem Hologramm-Raum mit drei Abbildungen führt.

Gehen Sie also den Weg zum Landeplatz zurück. Marschieren Sie dann zu Bereich A im ersten Stock.

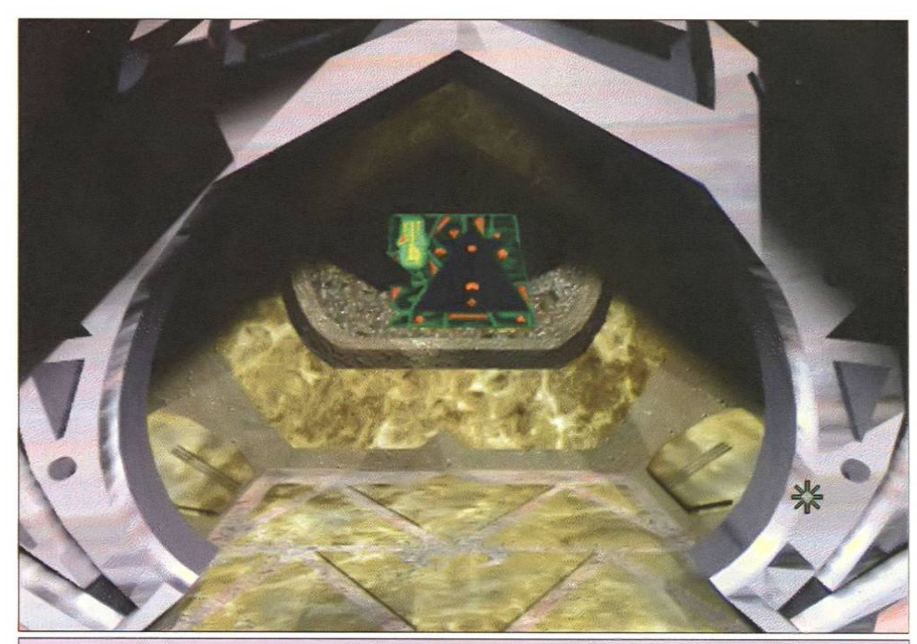
Startpunkt ist der Vertikallift C.





Im Labyrinth droht akkute Lebensgefahr aus Schritt und Tritt

**Star Trek - Deep Space Nine -**



Kein Weiterkommen ohne Zugangsschlüssel: Gesicherte Tore versperren den Zugang zum Labyrinth des Drohnen-Planeten.

Nun sollten Sie folgendermaßen vorgehen: 2 Klicks voran, rechts, voran, rechts, voran, links, 5 Klicks voran, rechts, 2 voran, links, 6 voran, 1 links, 1 voran, rechts, 5 voran, rechts, 2 Klicks voran.
Benutzen Sie den Lift. Auf Ebene 2 gehen Sie vorwärts, links, 4 vorwärts. Dann ist abermals ein Lift zu benutzen, um auf Ebene 3 zu gelangen. Dort geht es 4x voran, rechts, 3 voran, rechts, und hinunter.
Unten wandert Bannik vorwärts, links, 5 vorwärts, links, 3 vorwärts, rechts und aktiviert den anderen Lift. Auf der ersten Ebene geht er geradeaus, rechts, 6 Klicks voran. Bannik sollte nun an einer Wand stehen. Dann wendet er sich links und geht 10 Schritte geradeaus. Er wendet das Diamant-Icon an (einmal linke untere Ecke).
Nach einer 180-Grad-Drehung (Lift wird verlassen) geht er 6x geradeaus und findet sich an der Absturzstelle ein. Das Icon wird nach links bewegt, dann erfolgt ein Klick nach vorn. Abermals geht es geradeaus, es gibt eine Drehung um 180 Grad, und das Diamant-Icon wird angewendet (linke untere Ecke).
Im Shuttle muß die Stromversorgung wiederhergestellt werden, indem die Plasmaleitern korrekt angeordnet werden (Puzzle bei der Klappe unten links). Nachdem man sich Kira zugewendet hat, wird sie nach kurzer Wartezeit herausgebeamt. Aufgrund einer Überlastsituation bricht der Generator jedoch sofort danach zusammen. Außerdem bemerkt Bannik, daß ein zweites Kompressionsgewehr an Bord abhanden gekommen ist.
Er verläßt das Shuttle und geht zum Zugangstor Nummer 1, benutzt dann den Vertikallift E zum linken Habitat-Korridor. Allerdings wartet am Tor abermals ein Rätsel auf den Botschafter, nach Klick auf Tor.

Hinweis: Sollten Sie nach Verlassen des Lifts E nicht im Habitat-Korridor landen, sondern woanders, haben Sie es mit einer veralteten Programmversion zu tun. Der Hersteller informierte uns, daß hier ein Logik-Bug im Spiel steckt. In diesem Fall müssen Sie auf andere Weise (siehe oben im Text) an den Ausgangspunkt vordringen.

Wir setzen voraus, daß Sie sich jetzt im Korridor befinden. Gehen Sie 3 Klicks voran, links, 2 Klicks voran, klicken Sie zweimal auf die Tür. Untersuchen Sie die herumliegenden Drohnen-Teile. Man benötigt den Tricorder, um die Materialeigenschaften zu untersuchen. Die Gegenstände sind aus Latinum hergestellt. Es stellt sich heraus, daß Quark in der Vergangenheit Latinum gesammelt hat.
Nun wandert man zur linken Brücke (Habitat-Bereich verlassen, 180-Grad-Drehung), klickt zweimal auf die Tür, geht zweimal vorwärts, links, dreimal vorwärts, klickt zweimal auf die Tür.
An der Brücke bedient Quark die Kontrollen, endlich materialisiert die Brücke und kann überquert werden.
Im Displayraum wendet sich Bannik um, klickt zweimal auf die Tür, geht dreimal voran, links, zweimal voran, klickt zweimal auf die Tür, geht voran.
Innen bedient er die Kontrollen. Die Karten zeigen eine Animation. Bislang unentdeckte Bereiche werden sichtbar. Man sieht den Herstellungsprozeß der Schiffe sowie den Bau der Nemesis.

Mittels der Sicherheitsanzeige kann man die Drohnen-Aktivitäten beobachten und gefährliche Bereiche feststellen.
Man geht nun wieder zur linken Brücke: 180-Grad-Drehung, vorwärts, zwei Klicks auf die Tür, 2 voran, rechts, 3 voran, zwei Klicks auf die Tür.
Der unsichtbare Quark, er hat ein Tarngerät an, hilft, die Brückenkontrollen zu bedienen. Währenddessen greifen Drohnen an, diese müssen mit dem Kompressionsgewehr bekämpft werden. Andernfalls ist das Spiel vorbei.
Im Kontrollraum (13 Klicks voran) wartet wieder ein Puzzle. Energie muß auf verschiedene Räume und diverse Funktionsbereiche verteilt werden. Nicht weniger als 8 Schaltflächen, jede mit 4 Schaltern, 1 Multifunktionsanzeige und einer Leuchte ausgestattet, sind richtig einzustellen. Die Lampe - oder was immer das sein mag - brennt, sobald das Paneel in Ordnung ist.
Als nächstes muß Bannik die beiden Brückenkontrollen aktivieren (dies bringt die linke und rechte Brücke in Position).
Der Hologramm-Interface-Raum ist folgendermaßen erreichbar: Links, zweimal voran, links, Treppe hoch, Drehung, Treppe hoch, 1 Klick geradeaus.
Keel spricht mit Bannik. Aufgabe von Botschafter Bannik ist es hier, den Umgang mit dem Hologramm-Interface zu lernen. Es wird klar, daß die Nemesis kurz vor Fertigstellung ist. Mit Hilfe von Keel bringt man ein Fluchtfahrzeug, die Hornet, an den Start. Doch Keel weiß auch von der Existenz eines taktischen Plans sowie des „Syr"-Programms.
Über Keel wird darauf auch gleich zugegriffen. Syr spricht. Doch das Syr-Programm ist instabil.
Im Kommunikationsraum dreht man sich um 180 Grad, geht zweimal voran, dreht sich wiederum, klickt auf das Kontrollpaneel rechts, um die Brücke auszufahren, klickt 9 Mal in gerader Richtung, zweimal auf die Tür, 3 Mal geradeaus, links, 2 Mal voran, zweimal auf die Tür, 3 Mal voran, rechts, 2 Mal voran, links, und steht am Viewscreen.
Odo informiert uns, daß die Scythianer Bescheid wissen. Auch Rhoon taucht auf, seine Verbindung ist ebenfalls stark gestört. Aus dessen Mitteilung lassen sich einige Schlüsselworte entnehmen, die bei der Hologramm-Bedienung hilfreich sind.
Also zurück zum Hologramm-Raum (links, zweimal voran, links, dreimal voran,



zwei Klicks auf die Tür, zweimal geradeaus, rechts, 3 Klicks voran, zweimal auf die Tür klicken, 8 Klicks geradeaus, Treppen hoch, 1 Klick voran), um im Interfaceraum Zugang zum Havik-Programm zu erlangen.
Havik hat das geschwächte Syr-Programm unterminiert, um die Kontrolle zu bekommen. Achtung, es besteht Todesgefahr, da Havik bei falschen Reaktionen gereizt reagiert. Im Klartext, Bannik muß immer wieder mal abwarten - oder er stirbt. Schließlich darf der Raum verlassen werden.
Im Com-Raum (Drehung, zweimal voraus, Drehung, Brücke mittels Kontrollen ausfahren, 9 Klicks voran, 2 Klicks auf die Tür, 3 Klicks vorwärts, links, 2 Klicks vorwärts, 2 Klicks auf die Tür, 3 Klicks vorwärts, rechts, 2 Klicks vorwärts, links hinein. Am Schaltpult muß Bannik es so deichseln, daß Odo die Kommunikationssignale zum Hologramm-Interface-Raum umleitet. Ab zum Holoraum: Links, 2 vorwärts, links, 3 vorwärts, zweimal Klick auf Tür, zweimal voran, rechts, 3 vorwärts, zwei Klicks auf Tür, 8 Klicks vorwärts, Treppen hoch, 1 Klick vorwärts.
Über Keel kann man in bekannter Art und Weise auf Syr zugreifen. Nachdem die Signale umgeleitet wurden, kann Syr direkt mit Rhoon (am Viewscreen) sprechen. Dies „heilt" das Syr Holo-Programm. Sobald das geschehen ist, schmiedet man zusammen mit Syr einen Plan, Haviks verhängnisvollen Einfluß einzudämmen, und ihn schlußendlich zu löschen bzw. zu vernichten.
Leider hat der Tunichtgut weitere Sicherheitsdrohnen alarmiert. Bannik muß einen Weg finden, die visuellen Sensoren der Roboter zu umgehen, um diese Mission abschließen zu können!

Weiter geht's zur linken Habitat-Zone: 180-Grad-Kehre, 2 Klicks voran, rechts die Treppe runter, Wende nach rechts, 2 Klicks voran, rechts, 13 Klicks geradeaus, zweimal Klick auf Tür-Icon, 3 Klicks in gerader Richtung, rechts, 2 Klicks voran, 2 Klicks auf die Tür.
Quark ist enttarnt. Bannik muß alle Mühe darauf verwenden, um ihn zu überzeugen, daß er ihm das Tarngerät aushändigt. Linker Hand befindet sich die gesuchte Speicherbank. Dies ist die „elektronische Heimat" des Havik-Holoprogramms. Zwei Schalter erlauben eine Interaktion mit der Elektronik.
Bei Aktivierung der Tarnvorrichtung sieht man den Effekt der Licht-Refraktion. Abermals kehrt der Botschafter zum Holo-Raum zurück (links, zwei Klicks auf Tür, zweimal vorwärts, links, 3 Klicks, voran, ein Klick auf Tür, 13 Klicks geradeaus, links, 2 Klicks vorwärts, links, Treppe hoch, 180-Grad-Kehre, Treppe hoch, Klick in gerader Richtung).
Keel informiert, daß die Nemesis gestartet ist, und daß das Schiff drauf und dran sei, Deep Space Nine zu vernichten. Bannik greift auf das Havik-Programm zu und erfährt, daß Havik unter keinen Umständen bereit ist, das Hauptkontrollnetz zu verlassen, es sei denn, die Order käme von ihm selbst. Damit deutet sich die Lösung bereits an.
Bannik wendet nun den Refraktionseffekt an, um ein Spiegelbild von Havik zu erzeugen. Während Havik sich in die Heimatbank zurückzieht, löscht Syr das Havik-Programm aus dem Hauptsystem. Im linken Habitat-Bereich (der Weg ist analog, wie oben beschrieben) benötigt man einen Phaser. Damit zerstört man schnell die Speicherbank mit dem Havik-Programm und zwar bevor dieser unsere Absichten erkennt. Explodiert die Elektronik, reißt sie auch gleich Havik mitsamt des Refraktionsgerätes ins Verderben.
Der Holoraum ist das nächste Ziel (Wegbeschreibung wie oben). Syr bekommt die Mitteilung von der Zerstörung des Havik-Hologramms, und die gesamte Fabrik wird daraufhin lahmgelegt. Nur das Schiff bleibt aktiv, es bringt Bannik und Quark in den Orbit.
Nun folgt eine Zwischenszene mit dem Hornet-Raumschiff. Die Hornet verläßt den Planeten und fliegt ins Wurmloch. Die Defiant ist enttarnt.
An Bord der Defiant spricht man mit Sisko und lernt, was im Falle eines Angriffs durch die Nemesis zu tun sei. Sisko sowie Kira und Havik sprechen am Viewscreen. Wir erfahren, daß Havik sich auf die Nemesis übertragen hat und das Gegnerschiff jetzt steuert.
Die Arcade-Sequenz, die nun folgt, beinhaltet den Kampf zwischen der Defiant und der Nemesis. Durch Abfeuern von Photonen-Torpedos (hierin hat Bannik mittlerweile Übung) gelingt es, das feindliche Objekt bald zu zerstören. Um auch die Drohnen des Typs „C" zu zerstören, wird der Botschafter noch an Bord der Hornet gebeamt.
Es folgt der Epilog in Quarks Bar. Wenn nur Rhoon endlich zu reden aufhörte...

Hinweis: Nach Abschluß des Spiels kann man in sämtlichen Räumen der Station sowie der Fabrik frei umherwandern und alle Holosuite-Sequenzen durchspielen (außer den Jagdszenen zu Fuß).

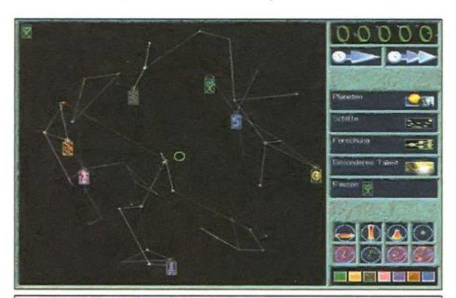



Und wieder einmal: Ende gut - alles gut...

# CHEATS, CODES UND TIPS

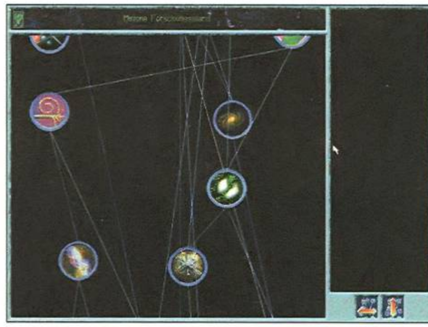
Da ist uns doch in der Erstausgabe der PC Highscore tatsächlich schon ein dicker Fehler unterlaufen! Sowas! Und zwar gehören die letzten zwei Absätze vom Crusade-Cheat natürlich nicht zu „Crusade", sondern zum Spiel „Crusader". Wir bitten vielmals um Entschuldigung!!!

## Ascendancy



Ein paar Tasten gleichzeitig gedrückt, und schon ist das ganze Universum erforscht...

Mit einer kleinen File-Schummelei können sich eifrige Planetenbesiedler das Leben sehr viel einfacher machen. Und so geht's: Mit dem Notepad oder dem DOS-Editor im Ascendancy-Verzeichnis ein File mit dem hübschen Namen NOUGAT .LF anlegen. Dieser kleine Kunstgriff zeigt große Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf:



Ein paar andere Tasten eröffnen dem Spieler das gesamte Wissensspektrum der Galaxie

- Setzt man den Mauszeiger nun auf ein Schiff, gibt es Sonder-Informationen.
- ALT + D zeigt die Koordinaten an.
- ALT + G speichert einen Screenshot.
- ALT + W zeigt eine Objektliste an.
- Mit ALT+ E lassen sich jede Runde aufs Neue brandneue Technologien von den anderen stehlen. Bevor es langweilig wird, mit derselben Tastenkombi wieder ausschalten.

- Auf der Basis-Sternenkarte lassen sich mit den Tasten 1 bis 7 jetzt verschiedene Rassen anwählen.



Noch ist nichts davon zu sehen, aber bald wird der Planet zu klein sein für die ganzen Leute, die da wohnen sollen...

- In der Sternenkarte wird mit Taste 8 alles gezeigt, was auch die anderen sehen.
- C, in der Galaxis-Ansicht eingegeben, zeigt die Diplomatiewerte der Gegner.
- S sorgt in der Galaxis-Ansicht dafür, daß alle Sterne erforscht sind.
- L, wieder in der Galaxis-Ansicht, zeigt alle Star Lanes.



Aus dieser Liste kann man sich alle Objekte, die im Spiel vorkommen, auswählen

- O, im Planetenbildschirm eingegeben, sorgt für maximale Bevölkerung.
- I im Planetenbildschirm wirkt Wunder, wenn angefangene Produktionen auf der Stelle fertig werden sollen. Je größer die Produktion, desto öfter muß die Taste betätigt werden.
- R im Planetenbildschirm erobert einen Planeten.
- T im Planetenbildschirm gründet eine Kolonie.

- Im Forschungsbildschirm sorgt die Taste D für enormes Wissen. Nach der Wissensspritze noch einmal ein Forschungsgebiet anklicken, damit der neueste Stand erreicht wird.
- C im Forschungsbildschirm schließt das aktuelle Projekt ab.

Da es nun immer noch Leute geben soll, denen das alles nicht reicht, gibt es außerdem einen Trick für ganz bequeme Spieler: Wenn man die Datei FLASH.POP im Ascendancy-Verzeichnis anlegt, braucht man nämlich gar nichts mehr zu tun. Nach dem Starten und dem einmaligen Betätigen des continuous advance buttons spielt jetzt der Compi gegen sich selber...

Auch ohne File-Schummelei sorgt ein kleiner Programmierfehler dafür, daß sich die Entwicklungszeit von Waffen und ähnlichem nützlichen Gerät ganz gewaltig verkürzt. Zuerst wird das laufende Spiel gespeichert und ein neues begonnen, bei dem als Rasse die CHAMACHIES gewählt werden. Man gibt eine Fabrik in Auftrag und forscht auf beliebigem Gebiet. Nach achtzig Tagen kommt das Talent zum Zuge. Was immer dann erforscht ist und zur Entwicklung bereit steht, wird auch entwickelt - nur keine falsche Bescheidenheit. Nun läßt sich bei „Schiff bauen" genau der Gegenstand anwählen, der im eigentlichen Spiel fehlt; darauf achten, daß er beim folgenden Schiffsbauauftrag auch enthalten ist. Speichern und ins alte Spiel zurückgehen, wo ein Schiff im Raumdock zum Umbau angemeldet wird. O Wunder, der im Hilfsspiel angewählte Gegenstand befindet sich noch im Auswahlfenster... Und nicht nur daß, er läßt sich auch im aktuellen Schiff einbauen!

## Battle Beast

Das Schlachtmonster bietet einige feine Buchstabenkombinationen, die dem wackeren Spieler weiterhelfen:

| | |
|---|---|
| itihfo | drei Kampfrunden |
| eatee | kein Morphing mehr |
| aofreoio | alle Bonusräume stehen zur Verfügung |
| ofovh | Doppelbonus |
| erhyhrly | schwächt den Feind |
| oivnnfof | Tadpoles Attacke |
| ehrtrr | Autofly in den Bonusräumen |

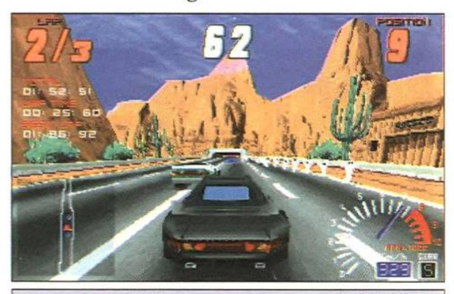
## Battle Isle III

Der Kampf geht weiter, der Spielspaß auch. Kleiner Tip am Rande: Eine einzelne Karte läßt sich nicht neu starten, wenn die Strategie nicht geklappt hat, deswegen am besten auch bei jeder neuen Karte gleich den Spielstand sichern. Und hier nun die Levelcodes:

| Level | Name | Code |
|---|---|---|
| 1 | Die Prätorianer | |
| 2 | Der Vormarsch | 6487674 |
| 3 | Die Schiffe | 1564386 |
| 4 | Die Landung auf Kaar | 9745642 |
| 5 | Kampf um die Fabriken | 3756838 |
| 6 | Das Flugzeugkombinat | 2957843 |
| 7 | Die Spaltung der Kais | 8844366 |
| 8 | Das HQ der Drulls | 2375411 |
| 9 | Das Expeditionsheer | 3854653 |
| 10 | Urelis | 5647332 |
| 11 | Kol-Lorz in Gefahr | 4092664 |
| 12 | Die Nachschublinien | 7564366 |
| 13 | Skom | 8264241 |
| 14 | Der Panzerkeil | 3243554 |
| 15 | Terdon | 5487436 |
| 16 | Entscheidung über Skom | 1353411 |
| 17 | Der Hafen von Magalo | 4524338 |
| 18 | Vor Hallwa | 6731244 |
| 19 | In der Hauptstadt | 1243371 |
| 20 | Die Entscheidung | 6245425 |

## Bleifuß

Folgende Zauberwörter, während der Eingabe des Spielernames oder der Strecken- oder Wagenauswahl, machen Bleifüße noch durchschlagender:



Und da sage noch einer, es gäbe keine Gespenster

| | |
|---|---|
| vtelo | sechs Strecken anwählbar |
| tazor | Bullet anwählbar |
| monty | Kegel statt Hütchen |
| joint | Geister statt Hütchen |
| aburn | viele Fahrer steuern die Bullet |
| clock | stoppt die Uhr |
| inver | Rückwärtsgang rein |
| mirro | spiegelverkehrte Kurse |
| updow | 180-Grad-Drehung |



Wem alles hier zu einfach ist, empfehlen wir die Spiegelverkehrten Kurse: höllisch abgedreht!

Und noch eine ganz nette Sache: Im Hauptmenü DIRTY eingeben. Nun tönt der Compi „Wanna play dirty? Then let's play dirty!". Und dann geht es so richtig ab - laßt Euch überraschen...

## Caesar 2


Nur Geld läßt Städte wachsen...

Wenn's im richtigen Leben doch auch nur so einfach wäre... Oder: Wie man mit dem Norton Commander oder PC Tools in zehn Sekunden zu ganz viel Geld kommt. Und so geht's: Mit dem entsprechenden Editor den Spielstand (*.SAV) öffnen und bei Position 000329E0 an der richtigen Stelle sechs F eingeben. So sollte es dann nachher aussehen:
000329E0: xx xx xx xx xx xx xx xx - xx xx xx xx FF FF FF xx
Was anstatt der x dasteht, ist dabei gleichgültig; nur die F müssen sitzen. Bei erneutem Laden des Spielstandes ist man jetzt 16-facher Denar-Millionär.

## CivNet

Gleich ein ganzes Cheatmenü läßt sich hier aktivieren: Beim Aufleuchten der „End Turn"-Anzeige nach einem Zug STRG drücken und A O D B A M F eintippen. Schon gesellt sich ein Cheat-Menü zum World-Menü.

## Command & Conquer

Die siebte Mission der GDI-Missionen nervt, weil sie eine Wiederholung des 6. Levels ist? Kein Problem. Wer beherzt in Level 6 zuerst das Flugfeld sprengt, der darf den siebten Auftrag überspringen.

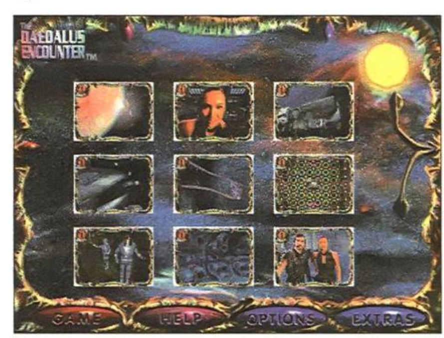
Wer immer schon einmal einen Laserturm oder andere schwere Geschütze dem Feind mitten ins Lager setzen wollte, dem kommt dieser kleine gemeine Trick gerade recht. Man braucht eine Kommunikationszentrale und ruft die Karte auf, auf der man an beliebiger Stelle zum Beispiel einen Wachtturm baut. Nun klickt man eine Bodeneinheit an und setzt mit dem Cursor den Turm auf eines der eigenen Gebäude. Die rote Schraffierung zeigt zwar an, daß das nicht geht, aber das macht nichts - wichtig ist nur, daß das Gebäude am rechten Kartenrand liegt und die Iconleiste berührt. Nun kann man den Turm nämlich vom Gebäude zur Leiste wandern lassen, ohne daß er noch einmal den Boden berührt. Nach diesem genialen Zug kann man den Turm beliebig auf der Karte plazieren - auch mitten ins Feindeslager!

## Crusader – No Remorse

Wenn das Spiel mit CRUSADER -warpX -skillY -egg 250 und ENTER gestartet wird, hat man die Möglichkeit, statt X den gewünschten Level von 1 bis 16 und statt Y den Schwierigkeitsgrad von 1 bis 4 einzusetzen. Das „Ei" beschert einen Bonusraum, der einige Extras birgt.

## Daedalus Encounter

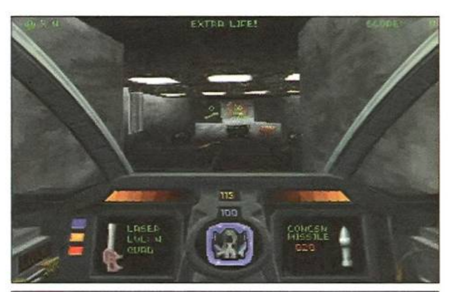
Zielgenau und punktorientiert springt der schlaue Spieler mit folgendem Trick zu seiner Wunschszene: Im Hauptmenü „Game" anwählen und ALT + F5 drücken. Nun „Jump to" anklicken, und sich das entsprechende Bild aussuchen.



Na, wer sagt's denn: alle einzelnen Locations lassen sich anwählen, ohne daß man sie vorher besucht hat

Auch die gemeinen Puzzles lassen sich umgehen, und zwar mit leichtem Druck auf ALT + SHIFT und den ersten Buchstaben des Puzzles. Zum überspringen des „Probe Logic Circuit Puzzles" wäre das also ALT + SHIFT + P. Für das Orbit-Puzzle steht allerdings ein „I", kein „O", sonst wäre es ja auch zu logisch...

## Descent



Wer den Ausgang immer noch nicht findet, sollte zuerst mal zum Optiker stolpern!

Das wunderbare Wörtchen GABBAGABBAHEY (Achtung Y und Z!) aktiviert in der Vollversion alle möglichen Schummeleien. Hier eine kleine Zusammenstellung:

# Cheats, Codes und Tips



Nichts bleibt mehr verborgen auf der vollen Karte!

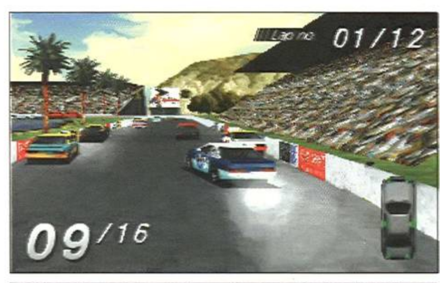
| | |
|---|---|
| BIGRED | bringt alle Waffen |
| BUGGIN | aktiviert den Turbo-Modus |
| FLASH | legt Markierungen zum Ausgang |
| AHIMSA | entwaffnet die Roboter |
| SCOURGE | bringt Wowie Zowie Waffen |
| RACERX | beschert Unverwundbarkeit |
| TWILIGTH | lädt den Schild auf |
| BRUIN | sorgt für Extra-Leben |
| MITZI | belegt alle Tasten |
| GUILE | läßt den Spieler unter einer Tarnkappe verschwinden |
| Tastenkombination | |
| ALT + F | enthüllt in der Karte alle Geheimnisse. |

## Descent II

Wenn es immer nur abwärts geht, helfen nur noch ein paar hübsche Codes:

| | |
|---|---|
| ALIFALAFEL | sorgt für die nötigen Extras |
| ALMIGHTY | bringt Unsterblichkeit |
| BITTERSWEET | verändert die Sicht weise ungemein |
| CURRYGOAT | hilft mit den Schlüsseln weiter |
| EATANGELOS | Homing Weapons |
| ERICAANNE | Bouncing Weapons |
| FREESPACE | beschert einen beliebigen Levelsprung |
| GABBAGABBAHEY | sorgt im zweiten Teil für eher böse Überraschungen |
| GODZILLA | macht Spaß |
| GOWINGNUT | verwandelt Guide-Bots |
| JOSHUAAKIRA | verhilft zum nötigen Überblick |
| LPNLIZARD | bringt zielsuchende Laser |
| MOTHERLODE | aktiviert den Wowie-Cheat |
| PIGFARMER | aktiviert den John Head Cheat |
| SPANIARD | zerstört alle Roboter im Level |
| WHAMMAZOOM | bietet einen Levelsprung |
| ZINGERMANS | beschert Unverwundbarkeit |

## Destruction Derby



Keine Blamage auf dieser Passage: mit dem Cheat „!DAMAGE!" kann dem Wagen echt nichts mehr passieren.

Wer bei der Namenseingabe für die Championships REFLECT! eintippt, wird nach dem Spielstart mit einer geheimen Rennstrecke belohnt. Mit !DAMAGE! bewahrt man sein Auto vor allem Schaden.

## Duke Nukem 3D


Wer unbedingt mal die U-Bahn sehen wollte, sie aber nie gefunden hat: sie befindet sich in Level 6 in Episode 3.

Für alle Level der Action-Ballerei gibt es eine hübsche Stange Cheatcodes, die wir Euch nicht vorenthalten wollen:

| | |
|---|---|
| dncornholio | verleiht Unverwundbarkeit (und nimmt sie auch wieder) |
| dnkroz | tut dasselbe (ist nur wesentlich leichter einzugeben!) |
| dnstuff | beschert alle Waffen und volle Munition |
| dnitems | bringt alle Items und Schlüssel |
| dncashman | Duke schmeißt mit Geld nur so um sich (sieht aus der Außenansicht am schönsten aus!) |
| dnview | wechselt zur Außenansicht |
| hinten | (wie die F7-Taste) |
| dnrate | Framerate |
| dnbeta | spuckt die Meldung „Pirates suck!" aus |
| dnhyper | füttert Duke mit einer ganzen Hand voll Steroiden |
| dnmonsters | bei Dukes Anblick fallen alle Monster tot um |
| dnroy | bringt Unbesiegbarkeit und ewiges Jetpack |



In den fortgeschrittenen Leveln kommen die Cheats ganz hilfreich (funktionieren nur in der Vollversion!).

| | |
|---|---|
| dnclip | Duke kann durch Wände gehen |
| dncosmo | wir unterbrechen für eine kleine Werbepause |
| dnallen | wir unterbrechen erneut für... |
| dntodd | und noch einmal... |
| dnscottyxy | freie Wahl der Episode (x) und des Levels (y) |
| dnskillx | freie Wahl des Schwierigkeitsgrades (x = 1 bis 5) |
| dnunlock | Sesam öffne dich! (funktioniert auch mit Türen, die durch Code-Schlösser gesichert sind!) |


Alle Waffen, volle Munition, unverwundbar ... Monster, wo seid ihr???

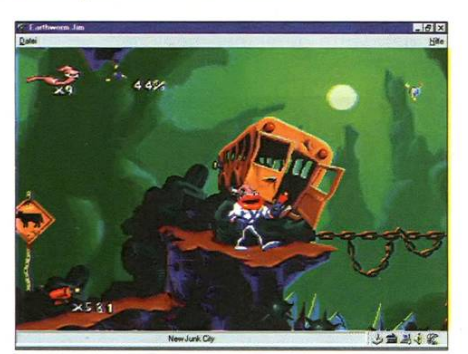
## Dungeon Master 2


Auch in der Endsequenz zaubert der böse Kuttenmann noch ... wir warten auf Teil 3!

Wer das Ende nicht abwarten kann, hilft sich mit einem kleinen Trick: Einfach die Datei END in INTRO (die haben beide keine Endung) umbenennen. Wenn das Spiel jetzt gestartet wird, sieht man die Endsequenz.

## Earthworm Jim

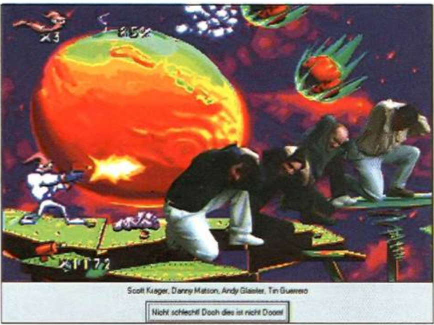
Mit den folgenden Buchstabensuppen erhält Jim wertvolle Hilfen:



Höchstens neun Leben kann der Erdwurm haben.



| | |
|---|---|
| popquizhotshot: | kein Munitionsmangel mehr |
| onandonando: | kein Zeitlimit mehr |
| itsawonderful: | Zusatzleben |
| hatman: | Diät |
| festering | man trägt Rot |
| bloated | Überraschung |
| idkfa | mehr Credits |
| iddqd | noch mehr Credits |
| pulsating | verhilft zu besserer Sicht |
| malformed | verändert Jim |
| pusfilled | Überraschung |
| slaughterhouse | die ersten fünf Level sind anwählbar |
| slugforabutt | Überraschung |
| sweaty | Überraschung |



Ganz klar, daß zum Cheatcode „IDDQD" nur eine dumme Bemerkung kommen kann...

## Extreme Pinball

Nie mehr Ballmangel: Bis zu dreizehn Bälle gibt es dafür, im Hauptmenü den Cursor auf „Balls" zu setzen und gleichzeitig mehrmals hintereinander B + A + L + ENTER zu drücken.

Wer zeichnerisches Talent besitzt, kann sich mit einem Malprogramm das Flippern etwas einfacher machen: Jeder Tisch hat eine Grafikdatei, die so geändert werden kann. Die für „Medieval Knights" heißt zum Beispiel FRAME_A.PCX, gespeichert als TABLE_A.PCX.

## FIFA Soccer



Gleich hat der Gegner nix mehr zu melden!

Wer es ganz gewitzt mag, der übernimmt hier vor Spielbeginn die Steuerung der gegnerischen Mannschaft, sprich der Compi-Spieler, und tauscht munter gute Spieler gegen schlechte, bestimmt eine merkwürdige Teamstrategie und wählt die schlechtere Platzhälfte, wenn nach Spielbeginn die Münze geworfen wird. Danach einfach die Steuerung wechseln, und voilá - der Gegner hat nichts mehr zu melden.

## Fury3

Nur nicht wütend werden, lieber schummeln - mit den folgenden Codes:

| | |
|---|---|
| GIVITUP | verschafft alle Waffen |
| ICUNOMO | macht unsichtbar |
| IMTUFFF | macht unverwundbar |
| JUMPNIT | Eintritt in die nächste Ebene |
| LIVITUP | Turbo |
| SCOPEIT | Oszilloskop |
| SSMOKIN | Nachbrenner |
| STPNSHP | Schwebemodus |
| TRYMEON | Unbesiegbarkeit |
| TUFENUF | lädt Schilde auf |
| URDUSTD | Turbo |
| WORMITx | Eintritt in Ebene x |

Bei Munitionsmangel helfen folgende Codes:

| | |
|---|---|
| PACKIN1 | Servo Laser |
| PACKIN2 | Isokenetic Gun |
| PACKIN3 | Rapid Laser |
| PACKIN4 | DOM |
| PACKIN5 | Viper |
| PACKIN6 | Baryon |
| PACKIN7 | Superbomb |

## Hexen

Mit den folgenden Cheats hext es sich besser:

| | |
|---|---|
| BGOKEY | macht unverwundbar |
| BRAFFEL | besorgt von jedem Gegenstand 25 Stück |
| BUTCHER | beschert allen Monstern des jeweiligen Levels ein schnelles Ende |
| CASPER | überprüft die Höhe |
| CRHINEHART | bringt alle Waffen und Schilde |
| DELIVERANCE | du mußt ein Schwein sein in dieser Welt... |
| INDIANA | bringt alle Artefakte |
| INIT | läßt den Level neu starten |
| JSUMWALT | zeigt die X- und Y-Koordinaten |
| LOCKSMITH | sorgt für alle Schlüssel |
| MAPSCO | gestattet einen Blick in die Karte |
| NRA | alle Waffen und volles Mana |
| REVEAL | gestattet ebenfalls einen Blick in die Karte |
| SATAN | macht unsterblich |
| SGURNO | bringt die Gesundheit auf Vordermann |
| SHERLOCK | sammelt alle Puzzelstücke |
| TICKER | verändert die Bildschirmgröße |
| PUKExx | führt das mit xx bezifferte Script aus |

Hierbei auch einen schönen Dank an unseren Leser Konstatin Orlov, der diese Liste ein bißchen mit aufstockte!

## Hi-Octane



Wer bastelt am schnellsten daraus ein Bullfrog-Logo?

Falls es mitten im Autorennen mal langweilig wird (soll ja schon vorgekommen sein), hilft Bullfrog mit einer netten Spielerei: Mit der Tastenkombination STRG, ALT + TAB taucht ein Verschiebepuzzle für schlaue Köpfe auf. Wer schnell genug ist, schafft vielleicht die Lösung rechtzeitig, um doch noch im Rennen zu gewinnen, denn das läuft während der Rate-Einlage weiter. Mit der gleichen Tastenfolge läßt sich das Puzzle übrigens auch wieder vom Bildschirm verbannen.

## Inferno

Unverwundbarkeit kommt einfach immer wieder gut. Hier ist sie folgendermaßen zu erreichen: Im Cockpit die rechte SHIFT-Taste drücken und gleichzeitig

## Cheats, Codes und Tips

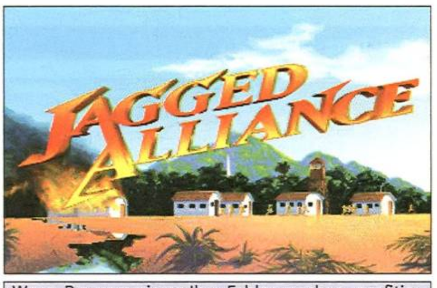
LOLIFE eintippen. Meldet der Compi jetzt „Cheat enabled" winkt nicht nur ewiges Leben, sondern auch das Ende des Munitionsmangels. Mit den Tasten 1 bis 7 lassen sich nun außerdem im Pause-Zustand die Combat-Pods aussuchen.

### Ishar

Ein Cheat für alle drei Teile, wenn das nicht effizient ist. Zunächst mal wird der Mauszeiger nach ganz links außen gesetzt. Mit der Tastenkombi STRG ALT + V gibt es jetzt maximale Lebenspunkte, mit STRG, ALT + A eine Zeitverschiebung um eine Stunde.

Das meiste Geld tragen in Teil 3 übrigens die Wachen in der Innenstadt mit sich herum, und sie lassen es bereitwillig liegen, wenn man sie mit schlagkräftigen Argumenten und der obigen Tastenkombi überzeugt. Mit 35.000 Gold läßt sich doch einiges anfangen, oder?

### Jagged Alliance




Wenn Programmierer Ihre Fehler machen, profitieren meistens die Spieler davon...

Oft ist es günstig, von manchen Dingen zwei zu haben - kein Problem bei „Jagged Alliance". Die wundersame Verdoppelung wird erreicht durch das Schnellspeichern während einer Mission mit ALT + S. Nun wird der Wunschgegenstand aus dem Gepäck ausgewählt, so daß er als Cursor erscheint, der alte Spielstand mit ALT + R wieder geladen und ENTER betätigt. Schon gibt's zwei, wo vorher nur einer war... Feine Sache, was?

### Lion King

Der König der Löwen hat es leichter, wenn man im Titel-Screen die Tasten D, W, A, R und F gedrückt hält - Vorsicht, Fingerschäden möglich. Lohn der Mühe ist die Nachricht „Cheat enabled". Mit der Taste L geht es jetzt im Spiel zum nächsten Level, mit H wird der Gesundheits-Balken aufgefüllt.

### Lode Runner

Wer hier auch mal auf der Seite der Monks stehen will, hat in allen Versionen Möglichkeiten dazu. Und so geht es:



Einmal die Bösen spielen ist wohl der Traum aller Compi-Zocker.

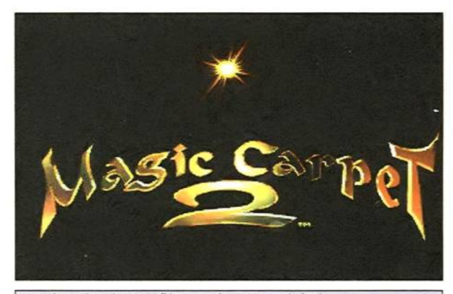
**DOS-Version** CTRL + F3 drücken Die Monk-Steuerung ist jetzt mit den Tasten T-Y-U, G-H-J und B-N-M möglich. Mit der TAB-Taste wird von Monk zu Monk gewechselt.

**WIN-Version 1.2** Maus in linke obere Ecke des Menübildschirms setzen und CTHULU tippen. Die Monk-Steuerung erfolgt mit denselben Tasten wie bei der DOS-Version.

**WIN-Version 1.3** Maus in linke obere Ecke des Menübildschirms setzen und YOG tippen. Die Monk-Steuerung erfolgt mit denselben Tasten wie bei der DOS-Version.

### Magic Carpet II

Vier Geheimlevel gibt es hier zu erkunden, die sich folgendermaßen aufspüren lassen:




Auch mit einem fliegenden Teppich kann man Geheimlevel erreichen.

Geheimlevel 1 öffnet sich, wenn man in T Klom außer Nyphur und Rahn auch noch eine gewisse Zahl von Drachen und Würmern beseitigt

Geheimlevel 2 erreicht man von Mission 12 aus. Hier warten unerreichbare blaue Markierungssteine. Nach Erledigung der Aufträge beseitigt man den Wächter des großen Platzes mit dem Burgspruch und baut eine fünffach ausgebaute Burg, die mit Mana gefüllt wird. Bei der den Markierungssteinen nächstgelegenen Röhre schafft man mit Hilfe eines Krater-Spruchs eine neue Röhre und kommt so zu den Markierungen. In der Mitte derselben liegt der Geheimlevel.



Ein simpler Cheat, und das Spiel ist so gut wie gelöst!

Geheimlevel 3 erreicht, wer in Mission 14 keinen Mondbewohner übrig läßt, und bei Geheimlevel 4 sind es die Zauberer und Bestien in Mission 19, die alle dran glauben müssen.




An dieser Stelle einfach das Zauberwörtchen „WINDY" eingeben.

Außerdem gibt es einen hilfreichen Cheat, der folgendermaßen aktiviert wird: I drücken und WINDY eintippen, dann RETURN betätigen. Folgende Tastenkombis stehen nun zur Verfügung:

| | |
|---|---|
| ALT + F1 | alle Zaubersprüche |
| ALT + F2 | mehr Mana |
| ALT + F3 | zerstört alle Spieler |
| ALT + F4 | zerstört alle Burgen |
| ALT + F5 | alle Ballone stürzen ab |
| ALT + F6 | Heilung |
| ALT + F7 | zerstört alle Monster |
| ALT + F8 | mehr Spruch-Erfahrung |
| ALT + F9 | freie Spruchbenutzung |
| ALT + F10 | Unverwundbarkeit |
| SHIFT + D | aktuelles Missionsziel erfüllt |
| SHIFT + C | Level gelöst |

Sehr hilfreich ist es auch, genau zu wissen, mit wem man es zu tun hat, wenn man schon von einem fliegenden Staubfänger aus kämpfen muß. Hier also ein Überblick über die Monster und die besten Taktiken gegen sie. Die ersten drei Zahlen beziehen sich jeweils auf Leben, Mana und Schaden.

CYMMERIAN
7.500; 3.750 x 3; 300
Die Cymmerians sind besonders angriffslustig und können sich pro Stück in drei Käfer aufspalten, die sich besonders gerne Burgen schmecken lassen.

DEVIL
1.000; 4.500; 500
Devils sind sehr wendig und schnell und lieben es, hinterrücks über einen herzufallen. Am besten kommt man ihnen mit „Meteor“ bei.

FIREFLY
600; 300; 300
Fireflies sind vergleichsweise friedlich, da sie nie als erste zum Angriff übergehen. Ihre Reichweite ist allerdings größer als die von Bienen.

GOAT
600; 300;
Goats sind absolut harmlos, liefern aber gutes Mana.

HYDRA
920-1.840; 20.000; 850
Mit „Meteor“ auf dem einen Button und „Lightning Storm“ auf dem anderen kommt man hier ganz gut zurecht, wenn man „Meteor“ etwa doppelt so oft anwendet wie „Lightning Storm“.

LEVIATHAN
8.000; 4.000; 2.000
Den Leviathan reizt man am besten mit leichten Angriffen so lange, bis er zuschlagen will; dann fleißig mit „Meteor“ auf ihn einprügeln.

WORMS
- verschieden -
Mana Worms ist einfach nicht beizukommen, da sie unverwundbar sind. Mit dem „Possession“-Spruch kann man allerdings ihr Mana abstauben.

CORE
10.000; 5.000; 350
Manticore jagen in Gruppen; wer sich von ihnen umzingeln läßt, ist so gut wie tot.

Dweller
10.000; 100; 500
Den „Mondbewohnern“ ist man überlegen, wenn man einen schnellen und harten Angriff wagt. Dabei hilft der „Invulnerability“-Spruch.

SENTINEL
36.000; 18.000; 500
Nur wer viel Mana in den Taschen hat, kommt hier weiter. In dem Fall ist ein Angriff mit „Rebound“ ideal.

SPIDER
5.500; 2.250; 100
Spiders kommen von unten. Es empfiehlt sich, mit dem Turbo auszuweichen und den Angriff mit „Meteor“ zu erwidern.

TROGLODYTE
16.000; 8.000; 1.500
Die Viecher mit dem unaussprechlichen Namen treten oft im Zweierpack auf, wobei der Teampartner sich von hinten anschleicht. Hier hilft es, wenn man sich in großer Höhe befindet.

Vissuluth
30.000; - ; 800 - 4.500
Am besten kommt man hier mit dem stärksten Verteidigungs-Spruch, dem durchschlagendsten Angriffs-Zauber und jeder Menge Mana weiter. Sollte es während des Kampfes ausgehen, teleportiert man zum Schloß zurück und holt Nachschub

Zombie
4.400; 2.200; 14
Zombies muß man schnell besiegen, sonst ist man einen Spruch oder Mana los.

## Mechwarrior 2

Neue Mechs braucht das Land, und das läßt sich im Config-Screen der Trials of Grievance ganz einfach bewerkstelligen, indem man den Bildschirmnamen in „Hobbes“ umändert. Im Mech-Lab stehen nun neue Mechs zur Verfügung.



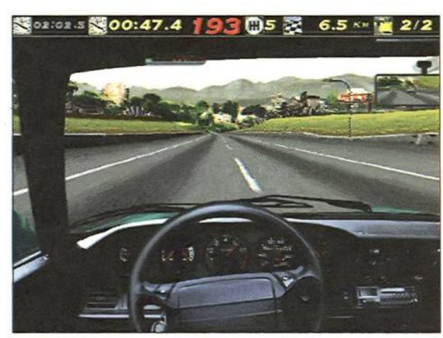

Der Bildschirmname „Hobbes“ wirkt Wunder und der Wing Commander läßt grüßen...

Außerdem haben die Mechs manchmal Gewichtsprobleme, die dafür sorgen, daß sie nicht soviel Waffen tragen können, wie sie eigentlich könnten, wenn - ja, wenn man diesen genialen Cheat kennt: Zuerst „Customize“ anwählen und beim gewünschten Mech alle Heat Sinks entfernen sowie mindestens vier neue Single anbauen. Jetzt wird gespeichert. Danach wieder „Customize“ anwählen und dem Mech von weiteren Heat Sinks befreien. Er hat zwar schon längst keine mehr, aber das macht in diesem speziellen Fall nichts aus, denn jetzt kann er dafür Waffen nach Lust und Laune bekommen, ohne jemals wieder an Übergewicht zu leiden.

## Need for Speed

Wem es an der nötigen Geschwindigkeit noch fehlt, der ist mit folgenden Zauberwörtern gut bedient:

| | |
|---|---|
| EAC POWR | beschert dem Spieler das Bonusauto „Warrior“ |
| EAC WARP | beschleunigt das Spiel |




Damit dieses Spiel noch geiler wird, haben sich die Programmierer noch einige Cheats einfallen lassen.

| | |
|---|---|
| EAC RALY | sorgt für eine Schlammschlacht |
| EAC 4x4R | verschafft Allradantrieb |

## NHL Hockey '96

Wir basteln uns ein Dream Team. Und so sieht es aus:




Auf dieser Liste wird das Dream Team zusammengehäkelt.

Sturm erste Reihe:
Linksaußen Theoren Fleury (Calgary)
Center Eric Lindros (Philadelphia)
Rechtsaußen Jaromir Jagr (Pittsburgh)

Sturm zweite Reihe:
Linksaußen John Leclair (Philadelphia)
Center Sergei Feodrov (Detroit)
Rechtsaußen Tony Amonte (Chicago)

Sturm dritte Reihe:
Linksaußen Brett Hull (St. Louis)
Center Mario Lemieux (Pittsburgh)
Rechtsaußen Alexander Mogilny (Buffalo)

Sturm vierte Reihe:
Linksaußen Teemu Selanne (Winnipeg)
Center Jeremy Roenick (Chicago)
Rechtsaußen Benoit Hogue (Toronto)



Im Spiel dann kann mit diesen klasse Spielern eigentlich nichts mehr schief gehen

## Cheats, Codes und Tips

Abwehr erste Reihe:
Ray Bourque (Boston)
Phil Housley (Calgary)
Abwehr zweite Reihe:
Paul Coffey (Detroit)
Brian Leetch (New York)
Abwehr dritte Reihe:
Chris Chelios (Chicago)
Zarley Zalapski (Calgary)
Torhüter:
Patrick Roy (Montreal)
Ed Belfour (Chicago)
Dominik Hasek (Buffalo)

### Pitfall – The Mayan Adventure

Nur nicht die Geduld verlieren, und schön sorgfältig alle Buchstaben eintippen - zur Belohnung gibt es auch neun Leben: MEOWMEOWLIKEMEOWMAN

### Police Quest SWAT



Nun dürfte kein Einsatz mehr danebengehen – es sei denn, Schießen ist nicht erlaubt...

Einfacher geht es nicht: Falls es mal knapp wird mit der Munition, einfach PQV eintippen. Die einfachen Cheats sind manchmal eben doch die besten...

### Primal Rage




Wer sich ordentlich die Finger beim Kombinationendrücken verknotet, wird auch mit kleinen Spielchen belohnt.

Hier haben die Programmierer freundlicherweise für drei Gelegenheiten zu einer kleinen Pause von der Urzeit-Prügelei gesorgt. „Volleyball", „Bowling" und „Kuh-Fallschirmspringen" stehen als Bonusspiele zur Auswahl. Wir verraten, wie man in den Genuß kommt:

Zu „Volleyball" kommt man aus dem Level „The Cove". Voraussetzung ist, daß der Zweispieler-Modus aktiviert ist, noch Zeit zur Verfügung steht und daß „Sudden Death" ausgeschaltet ist. Wenn nun ein Mensch auftaucht, wird er achtmal durch Tritte oder Schläge durch die Luft zum Gegner „gespielt" - statt eines Balles, sozusagen. Nach dem achten Mal taucht ein Schiedsrichter auf, der auch ein Netz mitbringt. Spielsieger ist, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte hat oder zwei von drei Volleys verwandeln kann. Der Ball ist übrigens nicht zum Essen gedacht...



Die Gelegenheit ist günstig - nun gilt es, in die Tasten zu hauen, bis der Joystick qualmt.

Eine Runde „Bowling" kann in jedem beliebigen Level eingelegt werden. Voraussetzung ist wieder der Zweispieler-Modus, und zwar als „Armadon". Wenn nun beide Spieler gleichzeitig den Special-Move „Spinning Death" ausüben, indem sie Knopf 1 und 4 drücken und den Joystick nach hinten, nach vorne und nach unten bewegen, stellen sich zehn freundliche Menschen als Kegel auf, und „Spinning Death" übernimmt einen Nebenjob als Bowlingkugel.

Die Kühe starten ihren Höhenflug vom „Ruins"-Level aus, wenn:
- beide Spieler in der dritten Runde Unentschieden schaffen
- mindestens einer „Chaos" spielt
- eine „Fart of Fury"-Wolke die Luft verpestet
- die Uhr auf Null steht
- ein Sudden Death vorkommt

Ja, wo fliegen sie denn????

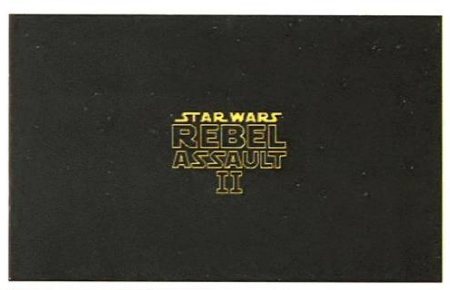
### Rebel Assault II

Hier kommen die Paßwörter für die spannende Schlacht:



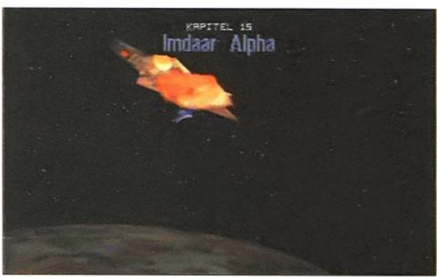

Gerade noch habe ich das Spiel installiert, und schon sind alle Level verfügbar...

| Status | Level | Code |
|---|---|---|
| Beginner | 1 | Jabba |
| | 2 | Endor |
| | 3 | Lachton |
| | 4 | Borsk |
| | 5 | Kroyies |
| | 6 | Auriel |
| | 7 | Kampl |
| | 8 | Ferrier |
| | 9 | Galia |
| | 10 | Denaii |
| | 11 | Sadow |
| | 12 | Anderon |
| | 13 | Aleema |
| | 14 | Cathar |
| | 15 | Dominis |



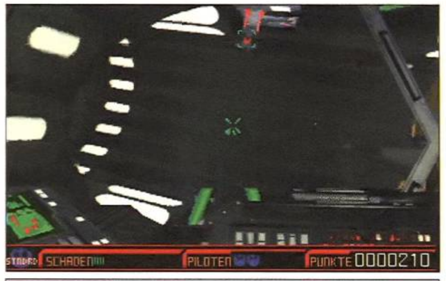

Schon bald könnte hier der Abspann flimmern...

| Status | Level | Code |
|---|---|---|
| Novice | 1 | Ewoks |
| | 2 | Chewie |
| | 3 | Dankin |
| | 4 | Noghri |
| | 5 | Chamma |
| | 6 | Bogga |
| | 7 | Incom |
| | 8 | Kothlis |
| | 9 | Krath |
| | 10 | Siosk |
| | 11 | Adegan |
| | 12 | Amanoa |
| | 13 | Ambria |
| | 14 | Sylvar |
| | 15 | Miraluka |




Gleich ist es geschafft – der letzte Level beginnt!

| Status | Level | Code |
|---|---|---|
| Standard | 1 | Bantha |
| | 2 | Katana |
| | 3 | Dengar |
| | 4 | Pellaeon |
| | 5 | Ithull |
| | 6 | Stenness |
| | 7 | Myrkr |
| | 8 | Churba |
| | 9 | Artoo |




So hat man die Möglichkeit, sich wenigstens die Level der höchsten Schwierigkeitsstufe anzuschauen...

| | | |
|---|---|---|
| Standard | 10 | Satal |
| | 11 | Lobue |
| | 12 | Deneba |
| | 13 | Sturm |
| | 14 | Crado |
| | 15 | Carrack |
| Custom 1 | 1 | Wookie |
| | 2 | Droid |
| | 3 | Rodian |
| | 4 | Bpfassh |
| | 5 | Kshyy |
| | 6 | Torve |
| | 7 | Sluissi |
| | 8 | Palanhi |
| | 9 | Drokko |
| | 10 | Natth |
| | 11 | Sabacc |
| | 12 | Andur |
| | 13 | Arkania |
| | 14 | Diath |
| | 15 | Dreebo |
| Expert | 1 | Anakin |
| | 2 | Kenobi |
| | 3 | Fortuna |
| | 4 | Modon |
| | 5 | Ommin |
| | 6 | Rekkon |
| | 7 | Shazeen |
| | 8 | Kiirium |
| | 9 | Gundark |
| | 10 | Dianoga |
| | 11 | Atuarre |
| | 12 | Essada |
| | 13 | Paploo |
| | 14 | Nashtah |
| | 15 | Pestage |

Schummelcodes gibt es natürlich auch, und die gehen so: Zuerst die Kombination mit der ALT-Taste drücken, dann den Code eintippen, dann wieder die angegebene ALT-Kombi.

| | |
|---|---|
| ALT + V LETGO | ALT + L = unendlich viele Leben |
| ALT + V ISNOTRY | ALT + M = Filmmodus |
| ALT + P = | Computer spielt selbst |
| ALT + J = | Levelwahl |

(mit ESC aktuellen Level überspringen)

| | |
|---|---|
| ALT + V JOINME | ALT + S = Superpilot |
| ALT + D = | Debug-Infos |

Wer bei der Wahl des Spielernamens einen der folgenden Namen eingibt (auf Groß- und Kleinschreibung achten), der bekommt einen einzigartigen Einblick in Pleiten, Pech & Pannen der Dreharbeiten und weitere witzige Infos. Und los geht's:

Vince Lee, Brian Kemp, Julie Eccles, Jamison Jones, Carl Magruder, Gary Martinez, Larry the O, Dan X, Dread, Clint X, Llesile Aclaro, Vincenzo, Chris Weakly, Clint Young, Doug Shannon, Doug X, Mark X, Bootkins, Peter McConnell, Richard Green, Newt Bill Stoneham, Eric Ingerson, Garry Gaber, Hal Barwood, Matt Russell, Paul Pevefre, Steve Dauterman, Tamlynn Barra, Aaron Giles, Aaron Muszalski, Rachel Bryant, Rookie Two, Lui the Glik, Dan Colon, Seth Piezas

## Seek and Destroy

Zahlreiche nette Cheats warten hier auf schlaue Füchse, denen wir natürlich gerne auf die Sprünge helfen.

Nach dem Auswählen von „New Game“ oder „Resume“ gibt es mit dem gleichzeitigen Druck auf die Tasten „Shift“, „Control“ und „Alt“ (Achtung, unbedingt auf der linken Hälfte der Tastatur!) freie Missionswahl.

Wird die Mission dann erklärt, erlaubt das Eintippen von GIMME die Auswahl des Missionsabschnitts.

Fehlt's an Geld, sollte man im Shop mit dem Zauberwort CAPO einkaufen – dann kostet's nämlich nix mehr.

Und außerdem verschaffen folgende Buchstabenkombinationen (gleichzeitig gedrückt) nützliche Extras:

| | |
|---|---|
| A + M+ O | mehr Munition |
| M + E + G + A | sorgt für die besten Waffen |
| L + I + F + E | Unzerstörbarkeit |

## Sim City 2000

Wer sagt's denn, auch im Städtebau wirken die richtigen Worte Wunder: Einfach die Maus auf den Menübalken setzen und die Maustaste zärtlich drücken. Mit folgenden Cheats sieht die Zukunft nun wieder rosig aus:

| | |
|---|---|
| BUDDAMUS | verschafft dem geplagten Städteplaner 500.000 Dollar und jede Menge Ehren |
| NOAH | kann eine Springflut eindämmen |
| GILMARTIN | baut eine Militär-Basis |




Mit viel Geld kann man sich ganz leicht so eine große Stadt aufbauen.

## Cheats, Codes und Tips

### Stonekeep

Ohne starke Fähigkeiten auf allen Gebieten wird man bei Stonekeep nicht alt. Glücklicherweise gibt es nette Methoden, um die Werte in die Höhe zu treiben. So hilft es zum Beispiel beim Erwerb von Schild- und Geschicklichkeitsfähigkeiten, möglichst viele Wespennester anzugreifen, und zwar mit dem Schild in der linken Hand. Gekämpft wird mit der blanken Rechten. Falls dabei Kameraden zu Tode kommen, keine Sorge - nach dem Kampf erweist es sich, daß sie nur ohnmächtig waren und somit wieder auferstehen.

Die Waffenwerte erreichten blitzschnell die Höchstzahl 5, wenn der mutige Spieler sich im ersten Level der Sharga Mines am schlafenden Ettin vergreift und mit allem, was er dabeihat, auf den Armen einschlägt. Auch die Attribute erreichen dabei die Traumnote 10.

Im Bereich Magie benötigt man einen grünen Mana-Kreis, neben den ein Homing-Kreis plaziert wird. Jetzt geht es in den Kampf, aber ohne Waffen und Rüstung. Sehr bald sieht's düster aus, macht aber nichts, denn darauf haben wir es ja angelegt. Kurz vor dem Tode düst man nämlich per Zauberspruch zum Homing-Kreis zurück und heilt sich selbst und die Kameraden - das gibt mächtig Magie-Punkte!

### Super Karts




Mit dem Cheat „ORIEL" erscheint hier die Option, sich seinen Track selber auszuwählen.

Wer seinen Track selber wählen will, gibt bei „Go Karting" ORIEL ein. Falls der Pleitegeier kreist, bewirkt die Eingabe von BRASENOSE im Shop die Lösung des Problems in Form von 10.000 Dollar.




Den Cheat BRASENOSE kann man beliebig oft hintereinander eingeben und so reicher werden als Bill Gates.

### Terminal Velocity

Mit der tödlichen Geschwindigkeit läßt sich gleich viel gelassener umgehen, wenn man die richtigen Cheats kennt. Einfach im Spiel eingeben; kommt der Buchstabe P drin vor, stellt sich automatisch der Pause-Modus ein, aber das tut dem Schummeln keinen Abbruch.

| | |
|---|---|
| TRIGODS | Unbesiegbarkeit |
| TRIFIRx | beliebige Waffe (x = 1 bis 10) auf Maximum |
| TIRSHLD | Schilde auf Maximum |
| TRWARPx | geht zum Level x (1 bis 9) |
| TRIHOVR | Hover Pad |
| TRFRAME | aktiviert/deaktiviert Frame Counter |
| TRINEXT | auf ins nächste Level |
| TRIBURN | Terminal Velocity |
| TRSCOPE | Oszilloskope an/aus |
| MANIACS | volle Power für den Nachbrenner |
| 3DREALM | Überraschung |

### Terminator: Future Shock

Der Schock läßt sich erheblich mildern, wenn die folgenden Buchstabenkombinationen hilfreich zum Tragen kommen. Und so geht's: Zuerst immer ALT + # drücken, dann die Codewörter eingeben:

| | |
|---|---|
| GARBLE | Cheats an/aus |
| TURBO | schnellere Spielgeschwindigkeit |
| SUPERUZI | wie der Name schon sagt |
| NEXTMISSION | Ende der Mission |
| ICANTSEE | Infrarot-Screen |
| FIREPOWER | verschafft ebensolche |
| BANDAID | nein, kein Pflaster, sondern mehr Munition |
| VERSIONID | Version anzeigen |
| WHOAMI | Namen anzeigen |

### The Hive

Freie Levelwahl ist hier ganz einfach: Nach dem Einlegen der CD im Einstellungsmenü als Namen TORYO eintippen. Nun stehen alle Level zur Verfügung.

### Tyrian

Hier kommen die Funktionstasten voll zum Zug. Wer mitten im Spiel das Fingerkunststück hinbekommt und F2, F3 und F6 gleichzeitig drückt, wird mit Unsterblickkeit belohnt. F2, F6 und F7 sorgen für einen schnelle Reise zum nächsten Level.

### Warcraft 2

Zweimal ENTER und dazwischen die richtigen Worte, schon sind einige Schwierigkeiten aus dem Weg geräumt. Also: ENTER, Cheatcode, ENTER - alles klar?

| | |
|---|---|
| TITLE | Cheatmodus an/aus |
| FASTDEMO | die Anfangsdemos laufen schneller |
| GLITTERING PRIZES | Geld, Holz und Öl im Überfluß |
| HATCHET | die Holzfäller beeilen sich |
| IT'S A GOOD DAY TO DIE | God-Mode |
| MAKE IT SO | (schöne Grüße von Captain Picard) - die Einheiten lassen sich schneller bauen und ausbilden |
| NOGLUES | keine Fallen mehr |
| SHOWPATH/ ON SCREEN | ... und wenn Sie sich verlaufen, bekommen Sie den Kaufpreis der Karte zurück... |
| THERE CAN ONLY BE ONE | - und der darf die Endsequenz anschauen |
| VALDEZ/ SPYCOB | mehr Öl |
| DAY | es werde Tag |
| ? TEXAS | Öl |
| ? YOU OWE ME | Spielende |
| ? GO BERSERK | Unverwundbarkeit |
| ? ECSTASY | beschert den Sieg |
| ? VERY COSMIC | mehr Stärke und Panzerung |
| ? END THE PAIN | Sieg |

Wer schummeln zu einfach findet und es trotzdem beim Gebäudebau richtig eilig hat, der kann auf einen kleinen hilfreichen Programmfehler zurückgreifen: Während des Baus wird ein Arbeiter dazu verdonnert, am noch nicht fertigen Gebäude Reparatur-Arbeiten auszuführen. Das ist zwar ziemlich teuer, aber danach ist der Bau abgeschlossen - wenn es im wirklichen Leben doch auch so einfach wäre...



## Warhammer

Wo stecken sie nur, die magischen Gegenstände? Wir verraten es:

| Gegenstand: | Mission | Ort |
|---|---|---|
| Sword of Might | Protect Schnappleburg | im Nordosten der Aufstellungszone zwischen den Bäumen, westlich der Straße |
| Dragon Blade | Capture Otto Hiln | beim Schneemann hinter dem Haus in der nordöstlichen Ecke |
| Shield of Pthlos | Rescue Ilmarin | hinter den Bäumen am westlichen Rand |
| Sword of Heroes | Slave Train | im Friedhof neben der Kapelle im Nordosten |
| Potion of Strength | Shattered Path | bei der Aufstellungszone in der nordöstlichen Ecke des Kliffs |
| Banner of Might | Slave Assault | bei den Felsen nördlich der Aufstellungszone |
| Armour of Meteoric Iron | Bandit Hideout | westlich des Camps bei den Bäumen |
| Banner of Dread | Extermination | rechts unten im Schlachtfeld |



Ich frag' mich immer nur, wie der Berg das aushält...



## Wing Commander IV

Hurra, es gibt ihn wieder, den Chicken-Code: Einfach beim Start „wc4 -chicken" tippen und ENTER drücken. Beim Start bestätigt das Programm mit „Chickenmode (on)" und höhnischen Bemerkungen. Dafür sorgt jetzt aber im Spiel die Tastenkombination STRG + W oder SHIFT + STRNG + W für bessere Karten...

## Witchaven

Es geht doch nichts über ein paar griffige Wörter, die mitten im Spiel hübsche Cheats aktivieren:

| | |
|---|---|
| MOMMY | neunmal Nachschub pro Trank |
| SCOOTER | sorgt für Waffeln |
| WANGO | Sprung zu Stufe 7 plut 200 Stärke und 150 Rüstung |
| RAMBO | |
| RSVP | |
| IDKFA | kleine Überraschungen erhalten den Spielspaß |

## Worms

Nicht um die schöne deutsche Stadt geht es hier (ja, ja, es gibt so eine), sondern um fiese und um nette Würmer. Gegen die fiesen Würmern hilft es enorm, wenn man die ganze Bandbreite an Waffen zur Verfügung hat, und das geht so: Juckt es in den Fingern, einfach BAABAA eintippen, schon kann's den Würmern an den Kragen gehen - zumBeispiel mit den Schafen. Mit AABAAB wird der Cheat deaktiviert.

Leider zielen die Computer-Würmer immer noch sehr treffsicher. Wenn man sich genau unter einem Wurm eingräbt oder direkt über ihm einen Stahlträger hinsetzt, gehen seine Schüsse allerdings nach hinten los.

Schneller buddeln mit Köpfchen: Einen ganzen Berg zu durchqueren, ist für so einen Wurm kein Pappenstiel und kostet mehrere Runden. Es geht aber auch schneller: Während des Schweißens die ESC-Taste betätigen und warten, bis das Schweißen aufhört. Danach zurück ins Spiel, und dasselbe noch einmal von vorn, schon hat der Berg einen Tunnel. Mit dem Preßlufthammer läßt sich dieser Kniff übrigens auch anwenden.

Mit diesem netten Trick gibt es mehr Züge: Mit F3 die Shotgun auswählen und einen Wurm in eine Mine schicken. Danach lassen sich mit den Tasten F1 bis F4 die Waffen Bazooka, Grenade, Uzi, Fire Punch, Dragonball, Homing Missile und Cluster Bomb zu beliebig vielen Zügen hintereinander einsetzen.





Laßt die Würmer tanzen: im Cheatmode sollten sich die gegnerischen Kriechviecher aber ganz schnell in der Erde verstecken...

## Cheats, Codes und Tips

### WWF Wrestlemania

Es ist immer gut, wenn man die ganze Palette der eigenen Möglichkeiten kennt. Hier ist sie:

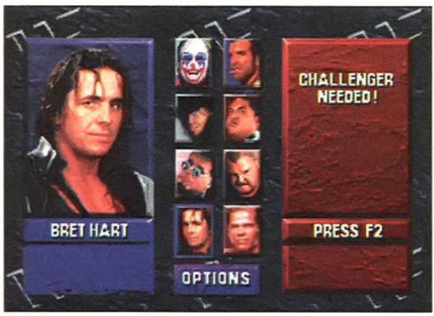
### The Undertaker




Mit diesen Special-Moves hält der Undertaker seinen Sarg für andere Leute frei.

**Zoolshrike:** unten, rechtsunten, rechts, Punch
**Piledriver:** unten, unten, Superpunch
5 Schläge: rechts, rechts, Superkick
**Fledermäuse:** unten, Superpunch
**Dämonenschießen:** rechts, rechts, Kick
**Jokeslam:** unten, unten, Superkick
**Standing Dropkick:** drei Sekunden Superkick

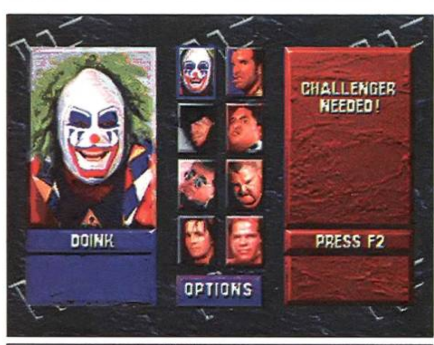
### Bret Hitman Hart




Hart wie ein Brett – die Special-Moves des Hitman

**Sharpshooter:** unten, unten, Superpunch
**Piledriver:** rechts, rechts, Superpunch
**5 Tritte:** rechts, rechts, Kick
**Augenkratzen:** drei Sekunden Punch
**Bulldog:** drei Sekunden Superpunch
**Standing Dropkick:** 3 Sekunden Superkick

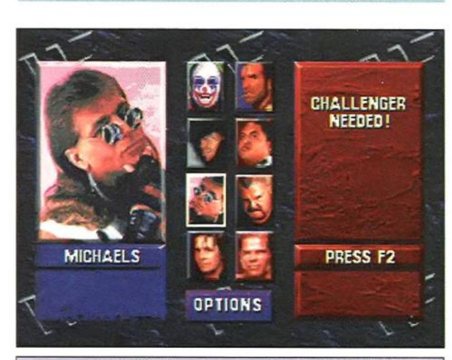
### Doink




Zirkusreif: die Speizialattacken von Clown Doink

**Piledriver:** rechts, rechts, Superpunch
**5 Schläge:** rechts, rechts, Superkick
**Electrohand:** drei Sekunden Punch
**Standing Dropkick:** drei Sekunden Superkick

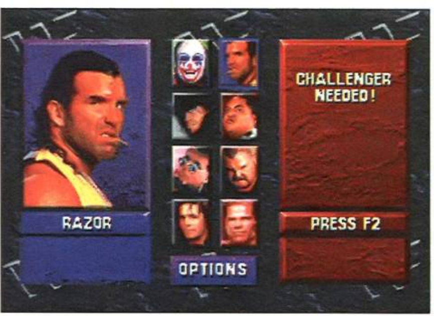
### Shawn Michaels




Damit Schönling Shawn Michaels sich keine Sorgen um seinen Teint machen muß, benutzt er diese Geheimattacken

**Super Headbut:** rechts, rechts, Superkick
**Frankensteiner:** rechts, rechts, Superpunch
**Frankensteiner:** links, Superkick
**German Suplex:** drei Sekunden Punch
**Standing Dropkick:** drei Sekunden Superkick

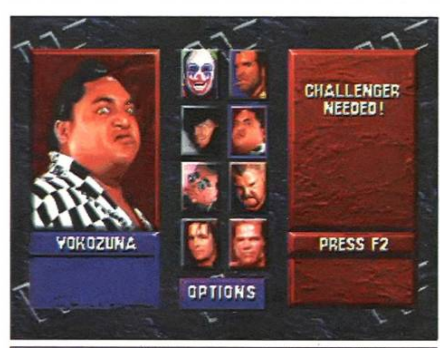
### Razor Ramon




Messerscharfe Special-Moves sehen wir von Razor Ramon

**Super Uppercut:** unten, unten, Superpunch
**Teppichklopfer:** unten, unten, Kick
**Standing Dropkick:** drei Sekunden Superkick

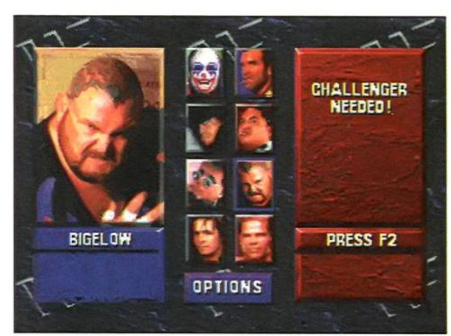
### Yokozuna




Ein bißchen Sumo gefällig?

**Super Uppercut:** unten, unten, Superpunch
**Headmash:** rechts, rechts, Superpunch
**Halfpiledriver:** unten, unten, Superkick
**Salz streuen:** 3 Sekunden Punch
**Standing Dropkick:** drei Sekunden Superkick

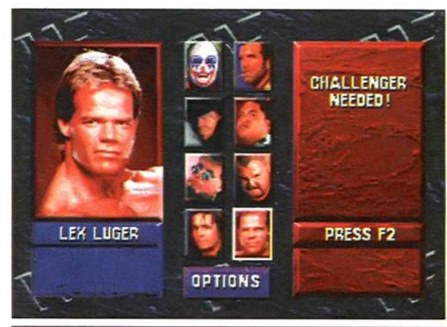
### Bam Bam Bigelow




Auf daß das Fett nur so knallt: die Extra-Moves von Bam Bam Bigelow

**Halfpiledriver:** rechts, rechts, Superpunch
**Superpiledriver:** unten, unten, Superkick
**Überwurf:** rechts, Superpunch
**Neckbreaker:** drei Sekunden Superpunch
**Backbreaker:** unten, unten, Superkick
**Standing Dropkick:** drei Sekunden Superkick

### Lex Luger




Dürfte mit diesen Attacken keine Probleme haben, die USA zu verteidigen: Lex Luger

**Gewichte werfen:** rechts, rechts, Superkick
**Legbreaker:** unten, unten, Superkick
**Sliding Elbow:** rechts, rechts, Punch
**Double Exendleblow:** drei Sekunden Punch
**Keule:** rechts, rechts, Superkick
**Standing Dropkick:** drei Sekunden Superkick





[DATA-DISK online]

PREISE NEWS PRODUKTE LINKS

Produkte, Preise und Anbieter, News, Infos und Gewinnspiele warten auf Sie! Die PC-SHOPPING macht's ebe

4586

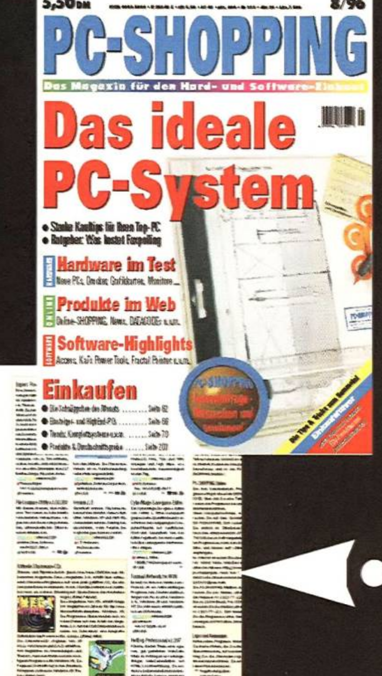
DATA-DISK PRESSE PLAY LINKS

...Seiten? Nun, wir haben für Sie mehr als 12.500 Seiten erstellt! In den Speed- und ... auch anders! Bei uns können Sie nämlich auch nach Produkten, Kategorien ... doch mal rein, in unsere DATA-DISK!

# Come to the Homepage of

# PC-SHOPPING!

**http://www.pc-shopping.de/**




DOWNLOAD

**Kommunikation**

Hier finden Sie alle Dateien zum Thema Kommunikation

| | | | |
|---|---|---|---|
| 96070001 | 400TER.ZIP | 135 KB | Version 4.0 des DOS-Terminalprogramms Terminate, mit Faxmodul, direktem ISDN CAPI-Support und vielen anderen Funktionen |
| 96070002 | 4CAPIBUF.ZIP | 140 KB | Zusatzprogramm zu Terminate 4.0, das beim Upgrade von einer früheren Version Probleme mit den CAPI-Übertragungspuffern hat |
| 96070022 | CCXCHG10.ZIP | 133 KB | cc:Mail Anbindung für MS Exchange - integriert cc:Mail in das mit Win95 ausgelieferte Microsoft Exchange 4 Programm |
| 96071001 | WHO CALLED | 145 KB | Dieses Programm erstellt dem SysOp, der eine Power-BBS führt, Tages-, Wochen- und Monatsstatistiken zu seinen Abrufen. Version 4.2 |
| 96071002 | POWERGENERATOR | 100 KB | Der Powergenerator 1.01 erstellt die Windows GUI Screens mit Sound und Grafiken. |
| 96071003 | PC PHONE PRO | 148 KB | User, die PCPHONE PRO 3.0 zusammen mit einem Modem mit U.S.-Robotics-Chipsatz benutzen, finden hier die notwendigen Sprachdateien. |
| 96071004 | PC PHONE PRO | 140 KB | User, die PCPHONE PRO 3.0 zusammen mit einem Modem mit UMC-C-Chipsatz benutzen, finden hier die notwendigen Sprachdateien. |
| 96071005 | PC PHONE PRO | 140 KB | User, die PCPHONE PRO 3.0 zusammen mit einem Modem mit Zyxel-Chipsatz benutzen, finden hier die notwendigen Sprachdateien. |
| 96071006 | PC PHONE PRO | 143 KB | User, die PCPHONE PRO 3.0 zusammen mit einem Modem mit Rockwell-Chipsatz benutzen, finden hier die notwendigen Sprachdateien. |
| 96071007 | PC PHONE CLIENT | 69 KB | Das Client-Programm für die PCphone pro Mailbox. |
| 96071008 | PC PHONE DEMO | 170 KB | Hier erleben Sie die Demo von PCPHONE PROFESSIONELL 3.0. Ein Voice-Fax-Mailboxprogramm, das der Bbs gleich den Anschluß an die HTML-Technik ermöglicht. |
| 96071009 | WAVE RIDER 1.32 | 133 KB | Dieses Tool ist ein Offline-Reader fuer BlueWave- und QWK-Pakete, der ebenso fuer Wildcat und TBBS geeignet ist. |
| 96071010 | WINVN | 118 KB | Das ist ein NNTP-Newsreader, der als Windows 3.x-Tool das Schreiben und Lesen von Usenet-Mails ermoeglicht. |



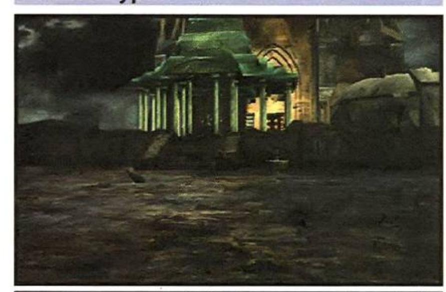
# ZORK NEMESIS

Activisions Edel-Adventure ist ein harter Brocken mit einer komplexen Story, die so manche überraschende Wendung parat hält. Damit niemand an diesem optischen und spielerischen Leckerbissen verzweifeln muß, kommt hier die Lösung aller Rätsel.

## Die Suche beginnt

Vier hochgestellte Persönlichkeiten sind verschwunden. Ihre Spur führt in die „Forbidden Lands", in denen sich merkwürdige Dinge abspielen. Man munkelt von Magie und einem bösen Wesen namens Nemesis... Ein Agent namens Bivotar wird losgeschickt, die Vermißten zu suchen, doch auch er verschwindet und hinterläßt lediglich ein Tagebuch als einzigen Anhaltspunkt. Der Spieler tritt die Nachfolge Bivotars bei der Suche an.

## In der Krypta

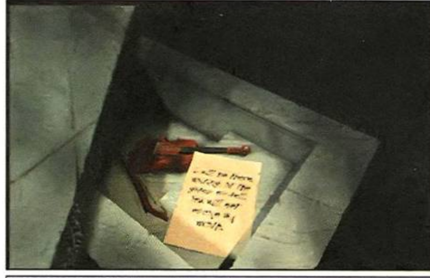


Das Abenteuer beginnt im Vorhof des Tempels

Der frisch ausgebildete Agent startet in der weitläufigen Anlage des Tempels von Agrippa. Zunächst sucht er die Krypta auf. Er kommt zu einem runden Symbol. Hier dreht er sich nach rechts und geht dort weiter, um kurz darauf wieder nach links einzubiegen. Durch eine offene Geheimtür gelangt er in einen Raum mit einem steinernen Sarg. In einer Nische brennt eine Kerze. Zunächst wird der Sarg geöffnet.



Ein Sarg mit merkwürdigem Inhalt. Darin befindet sich eine Geige samt Bogen, die sogleich ein Ständchen vorträgt. Anbei liegt ein Zettel, der aber nicht die Gebrauchsanweisung enthält, sondern eine unfreundliche Warnung. Was immer sich in diesen Gemäuern aufhält – es scheint den aufdringlichen Schnüffler zu erwarten. Und herumfliegende Geigen lassen erahnen, daß es mit sehr merkwürdigen Dingen zugeht.



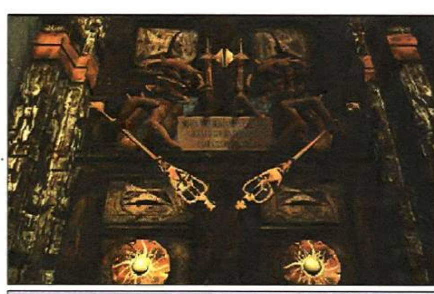
Eine Nachricht von Nemesis

00

Die Kerze, die in der Nische steht, scheint einer Betrachtung wert. Obwohl er besser nicht mit dem Feuer spielen sollte, greift der Agent aber beherzt in die Flamme - und wird daraufhin Zeuge einer geisterhaften Erscheinung. Eine junge Frau im Totenhemd fleht den Grabschänder um Hilfe an. Wer so nett gebeten wird, schlägt die Bitte nicht aus.

Der Weg führt zurück zu dem Wandsymbol am Eingang und anschließend weiter geradeaus, also in die entgegengesetzte Richtung zu der, die man auf dem Weg zum Grab eingeschlagen hatte.

Über einen Hof gelangt der Spieler zu einem Portal, das mit vielen Symbolen verziert ist. Nachdem er sich umgesehen hat, was man hier auch in vertikaler Richtung kann, fällt der ungewöhnliche Türklopfer ins Auge.



Das Portal macht was her

Zaghaftes Anklopfen führt jedoch zu nichts, außer einem entsprechenden Geräusch. Die Symbole an der Tür verraten die Lösung: Man nehme den Türklopfer fest in die Hand und bringe ihn über das Sonnensymbol.

Der mondförmige Türklopfer rastet über dem Sonnensymbol ein und das Portal öffnet sich.



Das Gebäude scheint verlassen...

## Im Tempel von Agrippa

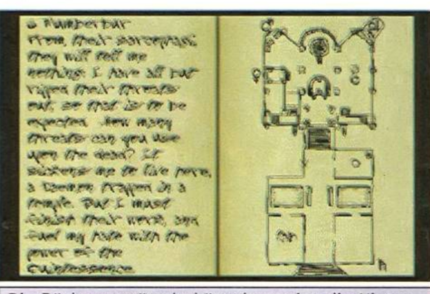
Hier scheint jemand nur darauf zu warten, daß unser Agent ins Verderben rennt. Unbeeindruckt von den düsteren Drohungen begibt er sich durch die nächste Tür nach rechts in die Bibliothek. Bücher liegen verstreut auf dem Boden herum, alles wirkt so, als hätte jemand nach ganz bestimmten Informationen gesucht.



In der Bibliothek gibt es einiges zu entdecken

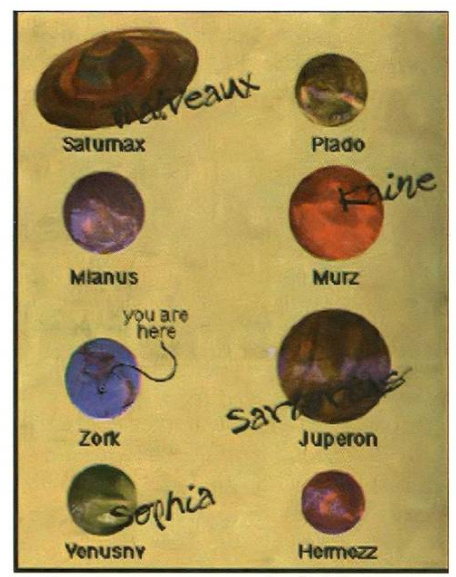
Links vom Eingang stehen einige Bücher auf einer Leseablage aufgereiht, die einen intensiven Blick wert sind.





Die Bücher enträtseln häppchenweise die Hintergründe

Es finden sich neben einer Karte vom Tempel (die sich auch im Tagebuch von Bivotar findet und bei der Orientierung hilft)



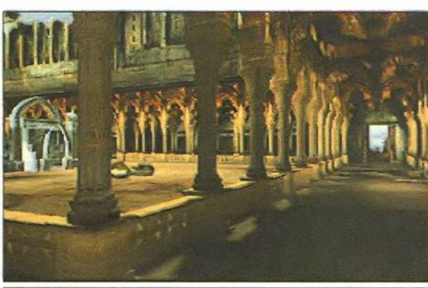

Erste Hinweise auf eine instellare Verbindung

erste Andeutungen über das Verschwinden der gesuchten Personen. Offenbar will Nemesis aus ihnen Informationen herausquetschen, die er für ein magisches Zeremoniell benötigt.



Wo mag dieses Planetarium sein? Bivotar scheint bei der Suche sein Leben verloren zu haben. Doch da ist auch von einer Art Zeitschleife die Rede, in der die Toten zurückkehren können...

Aus der Bibliothek führt eine Tür im hinteren Bereich heraus. Man gelangt auf einen Säulenrundgang.



Durch einen Hinterausgang der Bibliothek kommt man auf diesen Prächtigen Gang

Geradeaus gelangt der Spieler durch eine weitere Tür in einen Hof, auf dem eine Sonnenuhr steht. Da sich ein moderner Agent mit dem Lesen der Uhr schwer tut, kann man den Zeiger auch abmontieren und mitnehmen. Wer weiß, wozu der noch gut ist?



Ein Zeichen? Nein, ein Zeiger...

Zurück auf dem Rundgang wendet er sich nach rechts und gelangt zu einem Alchimielabor. Drinnen sieht es ähnlich unaufgeräumt aus wie in der Bibliothek.



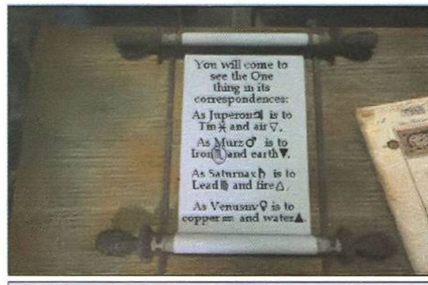
Die Tür zum Labor

Auf einem Tisch liegen vier zerbrochene Zeichen, die für die Planeten Jupiter, Murz, Saturn und Venus stehen.



Die Symbole stehen für die vier Elemente

Eine Schriftrolle in einer hinteren Nische bringt die Symbole konkret mit den Personen und den Elementen Feuer, Wasser, Luft und Erde in Verbindung.



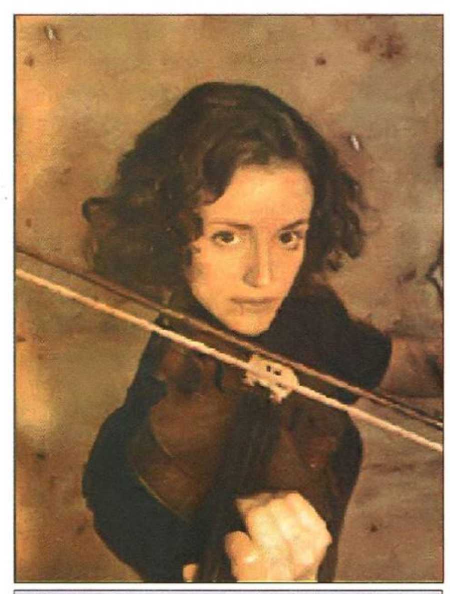

Zusammenhänge werden sichtbar...

Die Drehscheiben zur Linken geben einige Hinweise auf die Bemühungen Nemesis'. Ein weiterer Anhaltspunkt findet sich oberhalb der Leiter, die auf die Balustrade des Labors führt. In einem Buch findet er die Bilder einiger Personen, die den vermißten Prominenten ähneln. Sollten diese etwa Alchimisten sein?



Die vier Vermißten scheinen Alchimisten zu sein

Auf einem Tisch im Labor kann der Held ein Bild von der Frau entdecken, die in der Kerze in der Krypta erschien. Auf dem Boden des Labors ist außerdem ein astro-



Die Dame kommt einem irgendwie bekannt vor...

logischer Kreis erkennbar, in dem ein Mensch dargestellt ist. Am Rand sind die Symbole für die Elemente zu sehen. Und neben dem Symbol für Feuer ist eine Notiz gekritzelt, die dazu auffordert, jemanden in der Hölle brennen zu lassen. Der Sinn wird aber momentan nicht ersichtlich, so daß die Information erst einmal im Hinterköpfchen verstaut wird.

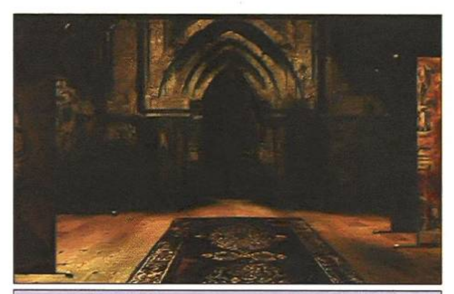
## Zork Nemesis


Der Steinkreis ist der Schlüssel zu einem späteren Rätsel

Erst einmal wird das Areal weiter inspiziert. Zurück auf dem Rundgang wendet sich der Agent nach rechts und gelangt nach einer halben Runde an einen Durchgang, der nach rechts führt. In diesem Durchgang hängt auf der linken Seite ein Bild der Venus. Wenn der Spieler diese anklickt, verrät sie Tips zu den bevorstehenden Rätseln (falls diese Option im Einstellungsmenü aktiviert ist). Den Gang weiter geradeaus gelangt man in einen großen Saal, in welchem vier Särge stehen.


Ein sehr geräumiges Mausoleum

Die Suche scheint beendet, denn in den Särgen befinden sich die vier gesuchten Personen. Wenn der Held die jeweiligen Podeste betritt, auf denen die Särge stehen, kann er sich mit den Geistern der Verstorbenen unterhalten, denn die Vorderseite der Särge ist offen. Auf diese Weise erhält er Hinweise, wie er den Verblichenen helfen kann, nämlich indem er die ihnen zugeordneten Elemente mit den entsprechenden Symbolen verbindet, die sich in dem runden Altarstein auf der nahegelegenen Bühne befinden. Außerdem erfährt er, daß die Dame auf dem Foto die Tochter von Malveaux ist, die Nemesis im Weg stand und sterben mußte. Als nächstes gilt es, in der Bibliothek ein Geheimnis zu lüften. Schon beim ersten Besuch sind die merkwürdigen, verschiebbaren Wände auf der einen Seite des Raumes aufgefallen.
Diese müssen nun beiseite geschoben werden, und zwar so, daß der Weg in der


In der Bibliothek gibt es einen geheimen Gang

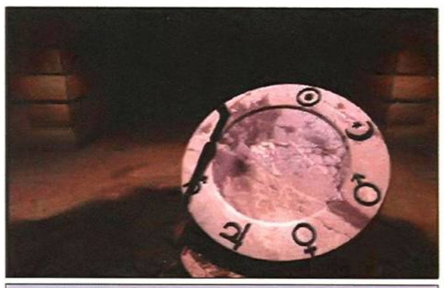
Mitte mit dem Läufer vollkommen frei ist. Dahinter wird eine Tür erkennbar, die sich beim Näherkommen öffnet. Dahinter erstreckt sich ein Gang, der zu einer Tür mit einer Drehscheibe führt. Die sieht aus wie der Kreis auf dem Boden des Labors, also liegt es nahe, den Menschen mit dem Kopf auf das Feuersymbol zu drehen. Sobald die Figur darüber einrastet, beginnt sich der Mechanismus zu drehen und die Tür schwingt auf.


Das erinnert an den Kreis aus dem Labor, oder?

Dahinter befindet sich ein weiterer Raum, in dessen Mitte eine Sonnenuhr steht. An deren Rand sind in diesem Fall die Planetensymbole dargestellt. Der Sonnenuhr fehlt der Zeiger, so daß der Agent den geklauten Zeiger der ersten Uhr einsetzen kann. Anschließend muß die Uhr so gedreht werden, daß der Schatten des Zeigers auf das dem Feuer zugeordnete Symbol des Saturn fällt.


Wird hier der Zeiger eingesetzt...

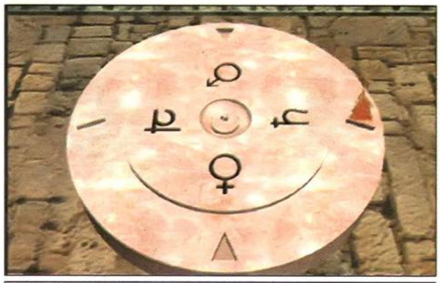
Wenn alles klappt, öffnet sich die Tür zu einem Raum, der mit brennenden Kerzen gefüllt ist. Wenn er sich im Eingang umschaut, entdeckt er rechts einen


...ist hier mit einer Anzeige zu rechnen

Spiegel. Mit diesem im Gepäck begibt er sich in Raumesmitte und wendet sich nach links. An der Decke sieht er einige Haken, die sich perfekt für die Aufhängung eines Spiegels eignen. An den am weitesten links gelegenen Haken montiert er den Spiegel.


Spieglein, Spieglein...

Wenn er hineinsieht, entdeckt er darin eine mit blauem Licht brennende Kerze. Also dreht er sich um und berührt die entsprechende Kerze, die in natura ganz normal aussieht, was die Entdeckung erschwert. Er kann sie aber recht einfach orten, indem er sich die Anordnung der Kerzen im Spiegel einprägt und sich das dann wieder spiegelverkehrt vorstellt. Wenn die blaue Kerze im Spiegel rechts steht, steht sie tatsächlich links. Berührt er die entsprechende Kerze, zoomt das Bild heran. In alter Gewohnheit faßt er in die Flamme und in einer netten Flugsequenz wird er in die Halle mit den Särgen teleportiert, direkt auf die Altarbühne, wo in dem Feuersymbol ein Feuer brennt. Sobald er dieses berührt, verschmilzt es mit dem Symbol und er bemerkt, daß der Sarg von Malveaux plötzlich in helles Licht getaucht ist. Wenn er darauf zugeht, kommt er in den Genuß einer Audienz beim Geist des Würdenträgers, der einen zufriedenen Eindruck macht. Irgendwas hat der Held wohl richtig gemacht.


Der Altar ist der Ort, an dem alle Fäden zusammenlaufen



So zu neuen Taten beflügelt sieht er sich in der geräumigen Halle weiter um. Wenn er an der Bühne links vorbeigeht, gelangt er zu einer Treppe, die um einen eigenartigen Kasten herumführt.



Hier hinauf geht es zum nächsten Rätsel

Sobald er dort hinaufgestiegen ist, steht er vor zwei Türen, die sich auch öffnen lassen. Dahinter führt links eine Treppe nach oben, rechts eine nach unten. Bevor er sich hier für eine Richtung entscheidet, sollte er aber nach links schauen. Dort ist ein Flötenspieler an der Wand, der auf Berührung eine Tonfolge spielt. An der entgegengesetzten Wand befinden sich einige kleine Becken, aus denen bei Berührung Wasser plätschert. Die dabei entstehenden Töne haben



Offenbar spielte er so schlecht, daß man ihn eingemauert hat

Ähnlichkeit mit denen der Flöte, so daß die Vermutung nahe liegt, daß hier die entsprechende Tonfolge eingestellt werden muß. Es handelt sich, von links gesehen, um die Becken 1, 4 und 5. Daraufhin hört der Spieler, wie sich in der Nähe eine Türverriegelung löst. Wenn er jetzt durch die linke Tür nach oben geht, öffnet sich die dortige Tür wie von selbst und er kommt in ein Turmzimmer, dessen Wände mit Bildern geschmückt sind. Diese scheinen verschiedene Epochen darzustellen.
In der Mitte des Raumes befindet sich eine riesige Sanduhr. Wenn unser Held diese anfaßt, dreht sie sich um und entpuppt sich als Sessel. Wenn er darin Platz nimmt, kann er sich um die eigene Achse drehen und bekommt neben den Bildern und der Tür eine Art „Fenster mit Aussicht“ ins Blickfeld, in welchem ein Teil des Tempelgemäuers, etwas Landschaft und eine am Fensterbrett montierte Schale zu sehen sind. Langsam dämmert dem Betrachter, daß er sich in einer Art Zeitmaschine befindet. Wenn er



Das Museum mit der Sanduhr...



...ist eine ortsgebundene Zeitmaschine

sich einmal komplett nach links dreht, bis er wieder auf das Fenster sieht, ist er in der Zeit um eine Epoche rückwärts gegangen. Rechts herum geht es wieder zurück bis zur Gegenwart. Also auf zur Reise in die Vergangenheit!



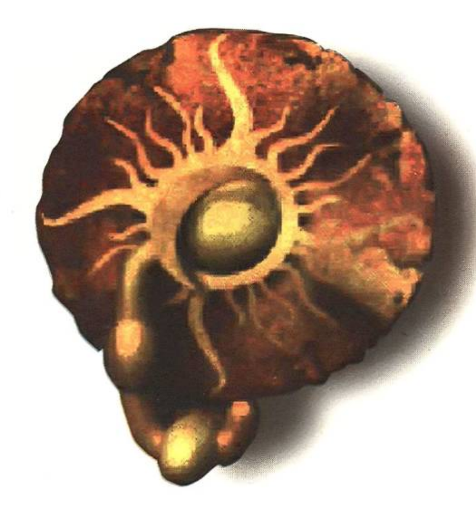
Ein bißchen Klau ist normal auf dem Bau

Die erste Zwischenstation wird eingelegt, wenn im Fenster die Entstehungszeit des Tempels gezeigt wird. Der Agent hört die Geräusche von Bauarbeiten und sieht im Fenster eine Säge liegen. Wenn er näher herangeht, kann er diese mitnehmen. Jetzt geht er noch eine Ecke weiter in die Vergangenheit, bis er in der Eiszeit landet.



Zapfenstreich!

Wieder schaut er sich das Ganze aus der Nähe an und sägt den Eiszapfen ab, der über der Schale hängt. Dieser plumpst in diese hinein und begleitet den Zeitreisenden auf dem nächsten Trip, der diesmal nach rechts, der Gegenwart entgegen geht, bis zu einem Fensterblick auf sandige, heiße Gebirge.



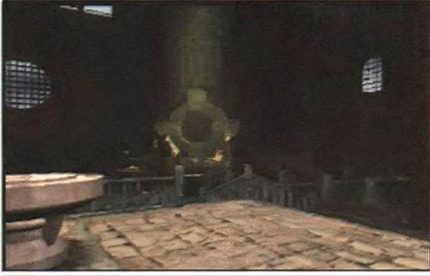


Bei der Hitze...



...schmilzt der Zapfen nur so dahin

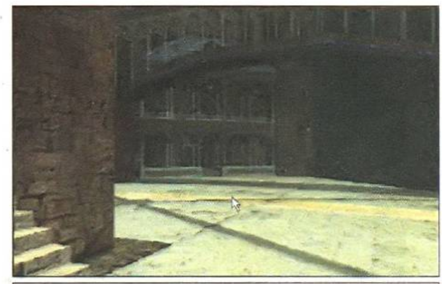
Ein Blick in die Schale zeigt, daß der Eiszapfen geschmolzen ist. Beim Griff in die Schale kommt es zu einer Gratisflugreise zum Altar. Jetzt befindet sich bei Symbol für Wasser eine Schale mit eben jenem Naß. Es bedarf nur noch eines letzten Anstoßes und der Inhalt der Schale ergießt sich in das Symbol. Jetzt wird der Sarg von Madame Sophia erleuchtet und auch mit ihr kommt es zu einem Gespräch,



Ein Lichtlein brennt, Is' schon Advent?

sobald sich der Held dem Sarg nähert. Sie zeigt sich im Ganzen recht zufrieden und bezichtigt Nemesis des doppelten Kindermordes.
Weiter geht's. In der großen Halle führt die Suche auf der linke Seite hinter dem Treppenaufgang, der zu der Zeitmaschine führte, zu einer weiteren Tür.

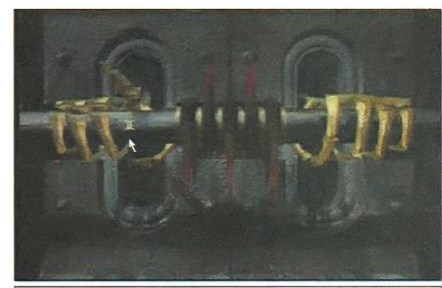
## Zork Nemesis


Weiter geht's, hier entlang


Über diese Treppe...


Am Ziel steht die Statue

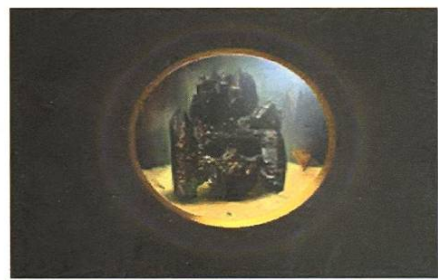
Davor befindet sich eine dicke Stange, die von Knochenfingern umklammert wird. Wenn der Spieler die Finger berührt, heben sie sich und geben den Blick frei auf einige Symbole. Versuchsweise hebe man auf der linken Seite den ersten Finger von links und auf der rechten Seite den zweiten. Er kann natürlich auch andere Kombinationen ausprobieren, aber dies ist diejenige, die die Tür öffnet.


Hier hat jemand alles im Griff

Der Raum dahinter wird von einer Wendeltreppe eingenommen, an deren unterster Stufe sich ein Schalthebel befindet. Diesen betätigt er und schon geht es abwärts. Er gelangt in eine Höhle. Wenn er durch das Fernglas blickt, das sich am Ende eines Ganges befindet, sieht er darin eine merkwürdige Statue.


Durch das Fernrohr...

Gleich neben dem Fernrohr ist eine Treppe erkennbar, die er hinaufsteigt. Das sieht aus wie ein ehemaliger Bergwerksstollen, denn eine Lore steht da verlassen


...sieht man eine merkwürdige Statue

herum und wartet darauf, für eine Spritztour mißbraucht zu werden. Zuvor wird auf dem Schaltpult daneben der obere rechte Knopf gedrückt.

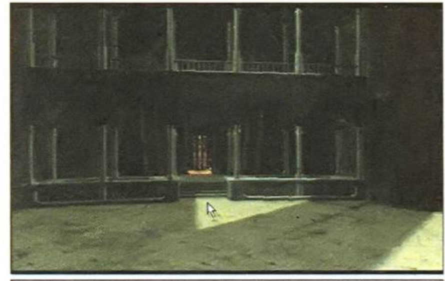

...geht es in einen Minenschacht. Der Schalter aktiviert die Lore

Anschließend hüpft der Held in die Lore und ab geht's. Am Ziel geht es die nächste Treppe hinauf und zu der Erhöhung, wo die Totenschädel liegen, und die merkwürdige Statue ist in greifbarer Nähe. Sobald er die Statue berührt, gelangt er wieder an den Altar und darf auf ein Symbol drücken.

Die Unterhaltung mit Kaine bringt die Greuel des Nemesis ans Licht: Nicht nur Alexandria habe er umgebracht, sondern auch Kaines Sohn Lucien. Wird Zeit, daß dem Burschen Nemesis das Handwerk gelegt wird. Diesmal geht es an dem Altarpodest rechts vorbei. In der rechten, hinteren Ecke der Halle gelangt der Agent



zu einem Raum, in dem sich auf einer Säule farbige Hörner befinden, die unterschiedliche Geräusche von sich geben. Das blaue Horn macht Windgeräusche und da sich

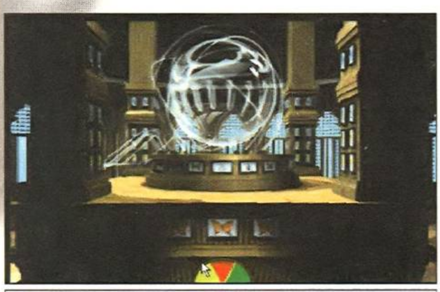

In dem riesigen „Mausoleum" gibt es viele Verzweigungen


Das blinkt wie eine kaputte Lichterkette

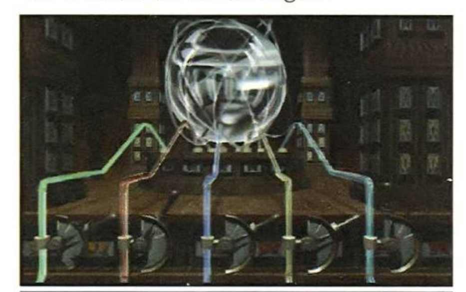
das aktuelle Rätsel um den Jupiter und die Luft rankt, hört man sich das gleich noch mal an. Anschließend dreht er sich nach links und wagt einen Blick in die Tiefe. Im Boden ist ein Sternenbild zu sehen, auf dem einige blaue und purpurne Sterne blinken. Dieser Job ist einfach: Die purpurnen Blinker werden allesamt ausgeknipst und anschließend der mittlere der fünf blauen Sterne gedrückt.

Daraufhin kommt eine antike Treppe herabgefahren und er geht hinauf. Vor einer Windmaschine endet die Reise. Dieses Ding ist so kurios, daß er sich erst einmal alles anschauen sollte.

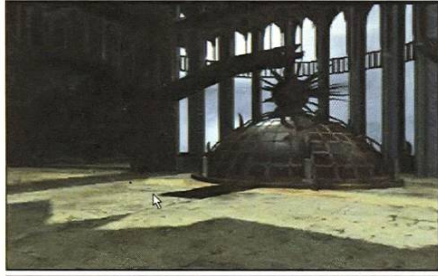
Auf der rechten Seite gibt es gleich zweierlei zu entdecken, nämlich etwas weiter oben


Nachdem die Maschine eingeschaltet wurde...

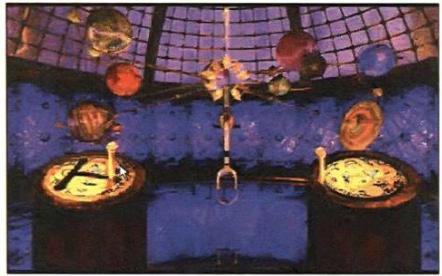
den Einschaltknopf in Käferform und etwas tiefer einen farbig unterteilten Kreis, der möglicherweise gewisse Mischungsverhältnisse für die Regler an der Vorderseite darstellen könnte. Ähnliche Zeichen finden sich auch auf den anderen Seiten, doch sie wirken komplizierter, so daß der zwar nicht dumme, aber auch nicht übereifrige Agent erst einmal die leichteste Mischung ausprobiert. Also wieder zur Vorderseite an die Regler.

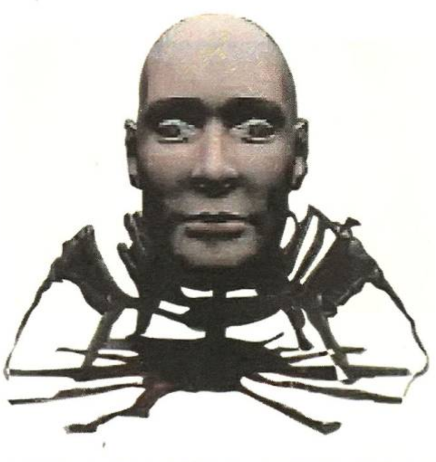

...wird hier ein bißchen Staub aufgewirbel

Blau und Gelb werden auf volle Kanne geschaltet und Rot auf halbe Fahrt voraus. Der Rest bleibt wie gehabt und schon tobt in der Glaskugel ein Wirbelsturm. Sobald der Spieler die Glaskuppel berührt, findet er sich vor dem Altar wieder. Nach dem bereits bekannten Prozedere tauchen diesmal gleich alle vier Geister auf. Doch keine Hochzeit ohne Bräutigam: Auch Nemesis beehrt den Ort mit seiner Anwesenheit, kann aber noch einmal von den Alchimisten gebannt werden. Sie geben dem Helden ihrer Wahl eine Kugel, die dieser verstaut.


Der instellare Bahnhof

Nun wird es Zeit, dem Tempel den Rücken zu kehren. Hinter dem Altarpodest befindet sich ein Kuppelbau, in dem ein Planetarium untergebracht ist. Dieses läßt sich über zwei Hebel steuern. Der linke Hebel wird bis zur Mitte des Schaltweges gesteuert und dann nach rechts. Sobald er dort einrastet, rastet beim Planetarium etwas

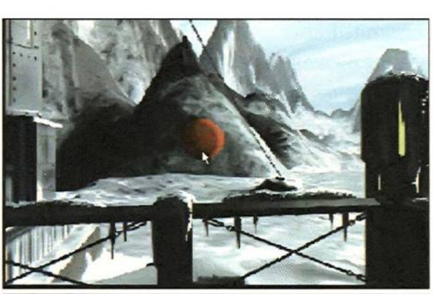

Erst den linken Schalter betätigen...




...dann geht die Sonne auf

aus, nämlich ein Teleskoparm, der sich dem Sternenlenker entgegenstreckt.
Erst wird darin die Kugel deponiert und dann der linke Hebel wieder in seine Ausgangsposition gebracht. Der Teleskoparm fährt zurück und die Kugel gelangt in die Mitte des Sternenbildes. Mit dem rechten Hebel kann jetzt das gesamte Sternenbild rotiert werden. Die nachfolgenden Abschnitte sind voneinander unabhängig und können auch in anderer Reihenfolge gespielt werden; für die Lösung des Spiels ist das nicht entscheidend.
Es wird so lange gedreht, bis der Jupiter (oder ein anderer der vier Planeten) voll im Licht ist. Ein Klingelsignal ertönt, wenn die richtige Position erreicht ist. Sobald man den Hebel losläßt, wird man auf eine Flugreise geschickt, die zum Asylum (oder einem der anderen Orte) führt.

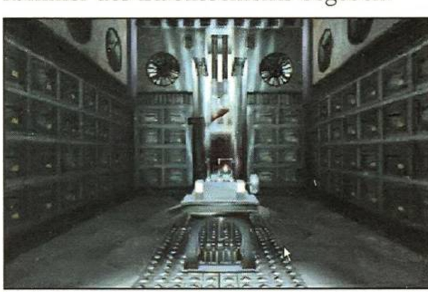
## Das Asylum (Jupiter/Luft)


Der Miniplanet stellt die Verbindung zum Tempel dar

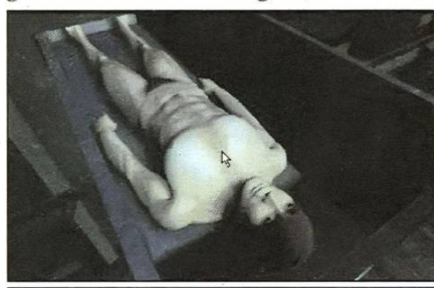
Zu Beginn steht man auf einem Balkon. Im Raum schwebt ein Miniaturplanet, den man aber nicht anklicken sollte, denn er stellt lediglich den „Lift" dar, mit dem man wieder ins Planetarium kommt. Durch den Eingang kommt man auf einen Rundgang, der rechts herum beschritten wird. Beim nächsten Durchgang rechts stößt man auf einen Fahrstuhl, den man betritt.


Der Fahrstuhl des Grauens

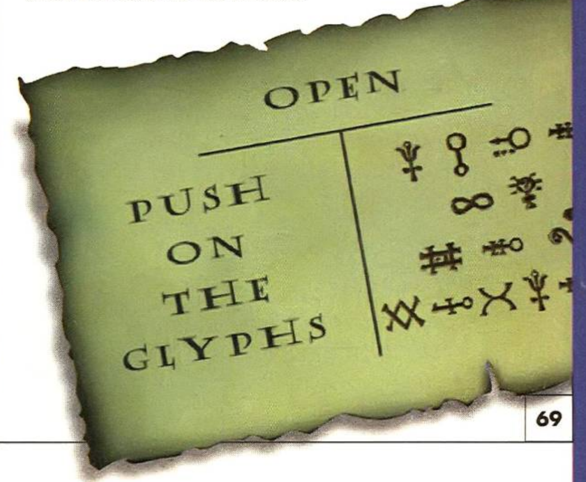
An der rechten Schalttafel schließt der Spieler nun mit dem entsprechenden Symbol die Tür, bevor er auf der linken Schalttafel das Stockwerk wählt. Für den Anfang stehen der Keller (B) und das Erdgeschoß (1) zur Auswahl. Da sich der Agent in letzterem befindet, geht die Fahrt in den Keller. Nun muß er die Türen wieder öffnen und man kann sich in die Sezierkammer des Etablissements begeben.


Welch anheimelnder Ort

Der Raum wird von einer modernen Guillotine beherrscht, die Wände beherbergen unzählige Schubfächer. Wenn er ganz nach hinten durchgeht, kann er die


Leon ist noch gut erhalten

Schubfächer auf der linken und der rechten Seite untersuchen. Dabei fallen ihm zwei Leichen in die Hände.



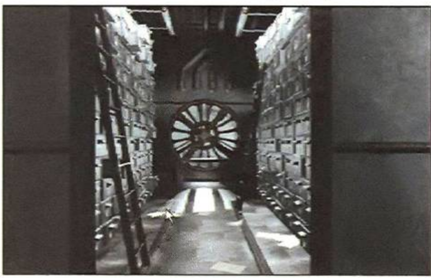
## Zork Nemesis

Die eine wirkt etwas kopflos, während die andere noch in einem Stück ist. Der Spieler schnappt sich den vollständigen Torso und packt ihn in den Behälter, der in der hinteren Wand eingelassen ist. Jetzt darf er an der Guillotine zur Tat schreiten: Drei Hebel sind da, die von links nach rechts betätigt werden müssen. Es gibt ein häßliches Geräusch und ein Blick zur Leiche bestätigt, daß sie dem anderen Toten jetzt nichts mehr voraus hat. In der Schale liegt der Kopf, den er einsteckt.



Zumindest war es eine schmerzlose Trennung

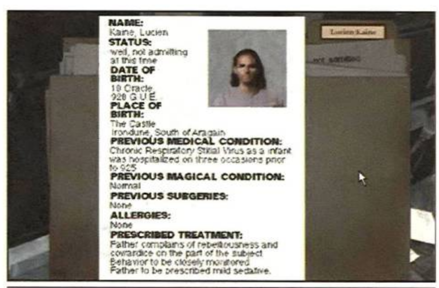
Mit der Trophäe im Gepäck geht es zurück ins Erdgeschoß (1). Diesmal beschreitet der Held den Rundgang im Uhrzeigersinn und landet vor dem Eingang zum Archiv, das mit Akten vollgestopft ist.



Hier gibt es etliche Informationen...

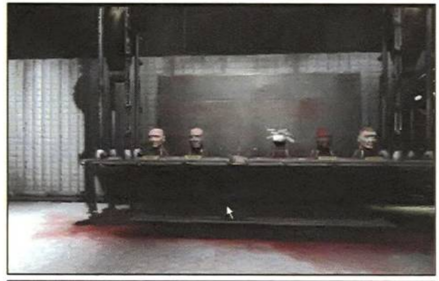
Ein Blick in die Regale lohnt sich: Er findet heraus, daß auch Lucien Kaine von Sartorius behandelt wurde und daß der Herr, dessen Kopf er in der Tasche trägt, Leon Mason heißt. Ganz hinten im Raum steht eine Taschenlampe auf dem Tisch, die er zwar nicht mitnehmen kann, die aber bei Benutzung ein paar Szenen aus den betrieb-






...zum Beispiel über Lucien

samen Tagen der Heilanstalt wiedergibt. Damit ist das Archiv abgehakt. Ein paar Schritte weiter nach rechts auf dem Rundgang, und der Spieler steht vor dem Eingang zu einem hübsch dekorierten Raum. Besonders die auf einer Ablage aufgereihten Köpfe geben ihm etwas ganz Eigenes. Aber da fehlt ein Kopf in der Reihe.

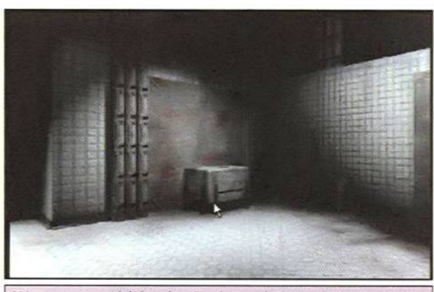


Mein rechter, rechter Platz ist leer, und ich wünsch' mir...



...den Leon her!

Also darf Leon den Platz einnehmen. Unter seiner Birne befinden sich einige Knöpfe und neugierige Menschen können sich bei so etwas nur schwer zurückhalten. Von links oben bis rechts unten werden alle Knöpfe einmal gedrückt und jedes Mal erzählt Leon etwas. Das Wichtigste ist eine Zahlenkombination: 36, 24, 36.



Was mag wohl in der Truhe sein?

In einer Ecke des Raumes steht eine Kühltruhe. Darin findet der Agent einen kleinen Safe. Was mag da wohl drin sein? Das ebenfalls im Raum befindliche Röntgengerät könnte darüber Aufschluß



Ob das im Sinne von Herrn Röntgen ist?

geben. Der Safe wird in die Ausbuchtung gepackt und dann mit dem Hebel der Apparat eingeschaltet. In der Nahansicht lassen sich zwei weitere Zahlen erkennen, 20 und 18. Auch ein kleiner Schlüssel ist zu sehen.

Also rückt er dem Safe noch ein bißchen näher auf die Pelle und kann so auf der Oberseite die Kombination einstellen. Die Zahlenfolge 36, 24, 36, 20, 18 öffnet den Safe.



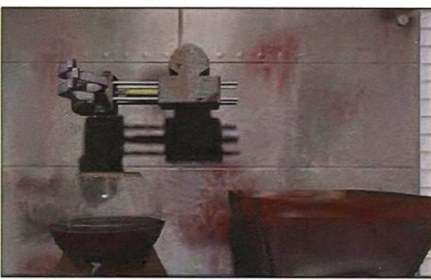
Wer hier richtig kombiniert...



...bekommt zum Dank eine braune Masse. Klasse

Anstelle des Schlüssels vom Röntgenbild bekommt er eine Schale mit unappetitlichem Inhalt. In der braunen Masse muß wohl der Schlüssel sein.

In der gegenüberliegenden Ecke des Raumes befindet sich eine Apparatur, die auch für das Recycling von Müll geeignet wäre, denn hier braucht er nur die Schüssel mit der braunen Soße einzuhängen, den Hebel auszulösen und schon bekommt er den Schlüssel fein säuberlich präsentiert.

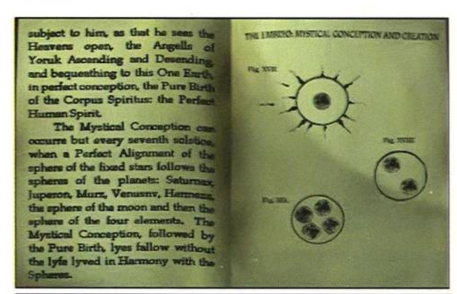


Hier trennt sich der Schlüssel von der Masse

CLOSED PENDING
FINAL EXORCISM!
ENTRY IS FORBIDDEN
BY ORDER OF THE
GRAND INQUISITOR
PURSUANT TO A.G.E.
CODE 1535-47750/BCV56A


Führt die Tür in eine Gummizelle?

Damit geht er zum Fahrstuhl, wo der Schlüssel in das Schloß für das 20. Stockwerk paßt. Dort tritt er erneut auf einen Rundgang. Rechts vom Fahrstuhl bemerkt er eine eigenartig pulsierende Tür.
Da sich hier noch nichts machen läßt, wird der Weg fortgesetzt. Der nächste Raum ist sehr aufschlußreich. Offenbar experimentiert Nemesis mit Genen herum, um sich auf seine Wiedergeburt vorzubereiten.


THE EMBRYO: MYSTICAL CONCEPTION AND CREATION

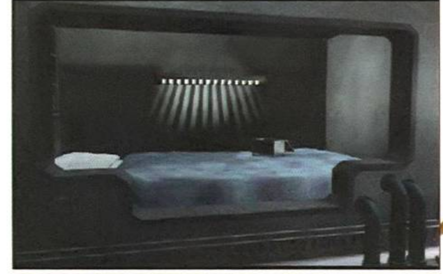
subject to him, as that he sees the Heavens open, the Angells of Yoruk Ascending and Desending, and bequeathing to this One Earth, in perfect conception, the Pure Birth of the Corpus Spiritus: the Perfect Human Spirit.
The Mystical Conception can occurre but every seventh solstice, when a Perfect Alignment of the sphere of the fixed stars follows the spheres of the planets: Saturnax, Juperon, Murz, Venusnv, Hermezz, the sphere of the moon and then the sphere of the four elements. The Mystical Conception, followed by the Pure Birth, lyes fallow without the lyfe lyved in Harmony with the Spheres.

Nemesis experimentiert offenbar mit Genmanipulation

Auf der einen Seite sieht er einen merkwürdigen Stuhl aus Metall, der Assoziationen an Augenbinden und Elektrizität weckt. Wenn er noch ein Stück weiter geht, wird er Zeuge einer halluzinatorischen Erscheinung. Eine Krankenschwester kommt und fordert den unbekannten Besucher auf, sich in den besagten Stuhl zu setzen. Also setzt er sich hin und sieht dem Ende ins Gesicht. Tatsächlich züngeln eindrucksvolle Stromladungen umher und deren Wirkung ist nicht ohne. Plötzlich weiß er, wie sich diese pulsierende Tür fühlen muß, denn genau so sieht jetzt die gesamte Umgebung aus: alles zieht sich rhythmisch zusammen und dehnt sich wieder aus.
Also schwankt man zu der pulsierenden Tür, um einen neuen Öffnungsversuch zu unternehmen. Das klappt tatsächlich. Im dahinter befindlichen Fahrstuhl normalisiert sich die Optik wieder.


Die Optik hat was abbekommen

Mit diesem Lift kann er noch weiter nach oben fahren. Er landet in einem Privatmuseum, an dessen Wänden sich Schaukästen mit Büchern, Briefen und anderen Reliquien befinden.


Was man hier findet, ist ein echter Hammer!

An der Wand gegenüber dem Aufzug befindet sich im mittleren Kasten ein Krankenbett und darauf eine Schachtel mit einem Reflexhammer, den er mitnehmen sollte. Zu dem Bett kommt er aber nur aus der Raummitte heraus. Wenn er die Wände abschreitet, läuft er immer daran vorbei. Außerdem stößt er auf ein Modell des Irrenhauses, an dem etwas Spielerei nicht schaden kann.


Spielzeugsanatorium als Türöffner

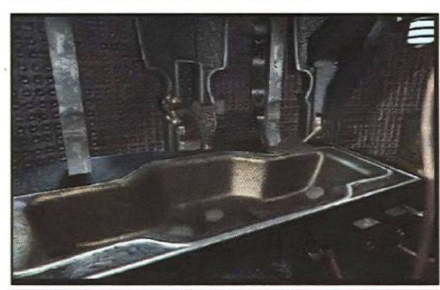
Letztendlich sollte die Luke im Turm offenstehen. Den Raum kann er in Richtung eines Rundgangs verlassen, bei dem in den Wänden Schaukästen mit bizarren Exponaten ausgestellt sind. Interessant ist ein abgetrennter Arm, der auf Knopfdruck winkt. Der sollte unbedingt mitgenommen werden. Vorher wird mit dem Reflexhammer die Scheibe zertrümmert.


Winke, winke!

Nun kann sich der Spieler dem Eingang der Mittelsäule zuwenden. Das daran befindliche Sicherungsschloß macht einen elektrisierenden Eindruck und sollte nicht mit bloßer Hand angefaßt werden. Da kommt der Arm wie gerufen. Obwohl das tatsächlich klappt, sei niemandem eine Nachahmung dieses Experimentes empfohlen. Strom kennt in der Hinsicht keine Grenzen und ob man nun die eigenen Finger in die Steckdose steckt oder die seines kleinen Bruders, bleibt sich ziemlich gleich.

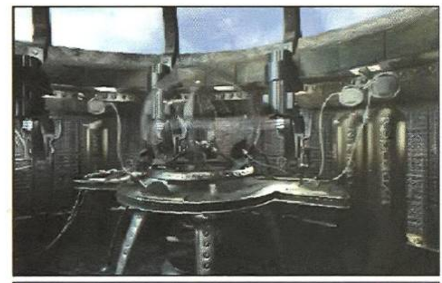

Der Handlanger hat keine leitende Funktion

Nun blickt der Agent in einen Schacht, in dem eine Leiter nach oben führt. Dort findet er das eigentliche Labor. Hier schaut er sich ein wenig um, läßt etwas Wasser in die Badewanne hinein- und dann wieder rauslaufen, bevor er sich der eigentlichen Aufgabe zuwendet, die an dem Tisch in der Mitte des Raumes wartet.


Wasser marsch!

In der Glaskuppel kann er ein luftiges Gemisch herstellen: Rechts befinden sich eine Flasche mit Sauerstoff (Oxygen) und eine mit Wasserstoff (Hydrogen), links eine mit Helium. Zunächst schaltet er den Hebel für Sauerstoff nach links, den für Wasserstoff nach rechts. Dann wird der Haupthebel rechts vor der Glaskuppel betätigt. Nun wird der Hebel für Sauerstoff wieder nach rechts gestellt und anschließend noch einmal der Haupthebel gezogen. Jetzt fehlt nur noch eine Prise Helium. In der Kuppel erscheint das Zeichen für Luft.

## Zork Nemesis

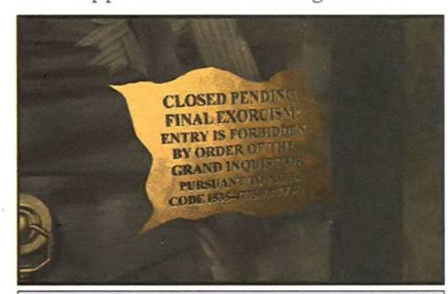

Ein bißchen frische Luft könnte nicht schaden

Einmal angetippt - schon ist er wieder am Altar und darf sich mit Sartorius unterhalten. Danach geht es wieder zum Planetarium.

### Das Kloster (Saturn/Feuer)


Mönche haben es nicht leicht bei diesen Treppen

Die Klosterruine steht in einer unfreundlichen Gegend. Nicht nur die hier herrschende Hitze, auch die nachfolgenden Ereignisse werden dem Agenten die Schweißperlen auf die Stirn treiben...
Zuerst geht er durch den Mauerspalt nach rechts. Dort kann er an einer Stelle auf dem Boden eine Münze finden, wenn der Spieler auf den hellen Fleck klickt. Nun kann er durch den Mauerspalt gegenüber zur Treppe und diese hinaufgehen.



Der Laden ist geschlossen

Der Eingang des Klosters ist versperrt. Wenn er aber nach rechts guckt, entdeckt er ein Loch im Boden, durch das er in das Gemäuer gelangt. Am Eingang steht eine Schatulle für Spenden.
Dort wirft er die Münze in den oben angebrachten Einwurf. Durch den Auswurf an der rechten Seite kommt ein Stapel Kärtchen heraus, die er sich genau ansehen sollte. Die Reihenfolge der Symbole ist wichtig, weshalb er sich diese notieren sollte. Wenn das nicht auf Anhieb


Kaum groß genug für alle Sünden...


So werden die Symbole im Glockenturm eingestellt

gelingt, kann er die Schatulle auch öffnen, die Münze herausnehmen und noch einmal von vorn beginnen. Am anderen Ende der Halle findet er in einem Treppenaufgang an den Seitenwänden Steinmasken, unter denen sich Aussparungen befinden.


Die Steinmasken sind sehr mitteilungsbedürftig

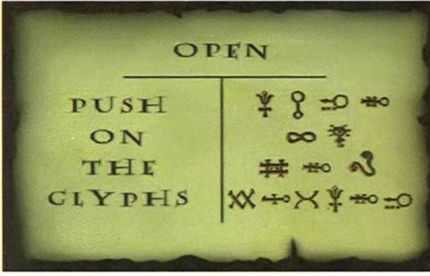
Jede der Masken sagt ein Sprüchlein auf, wenn der Spieler sie anklickt. Außerdem sind dort vier Schalen, in denen kleine Plättchen liegen. Darauf sind jene Symbole abgebildet, die schon auf den Kärtchen zu sehen waren. Zuerst sammelt er die Plättchen mit den aus der Schatulle bekannten Symbolen ein. Jetzt müssen die Symbole den Steinmasken zugeordnet werden. Auf der linken Seite beginnend, von links nach rechts, bringt er die Symbole genau in der Reihenfolge an, wie sie aus der Opferschatulle kamen. Nun sagen die Steinmasken jeweils ihren Spruch auf, allerdings in einer veränderten Reihenfolge, die später noch wichtig wird. Deshalb sollte er sich mittels der Symbole notieren, in welcher Abfolge die Masken sprechen (siehe Abb.). An der Abzweigung geht er jetzt nach rechts weiter. Dort gelangt er in eine langgestreckte Halle, an deren Ende ein Altar steht. Wenn er sich diesem nähert, wird er von einem Mönch angesprochen. Nach rechts zweigt ein kleiner Seitenraum ab. In der rechten hinteren Ecke befindet sich am Boden ein




Die Reihenfolge der Symbole für die Steinmasken

loses Lüftungsgitter, das er beiseite schieben kann. Darunter findet sich ein wichtiger Hinweis für ein späteres Rätsel.

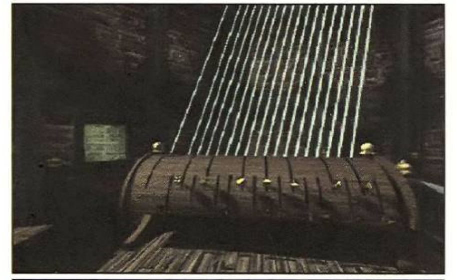

Unter diesem Gitter...


OPEN

PUSH ON THE GLYPHS

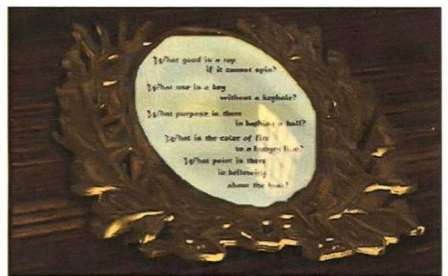
...liegt ein wichtiges Dokument

Jetzt geht er wieder zu dem Kreuzgang bei den Steinmasken und marschiert diesmal die linke Treppe hinauf. So kommt er zum Glockenturm. Oberhalb der Treppe entdeckt er ein merkwürdiges Gerät mit Kipphebeln, auf denen Symbole zu sehen sind, die ihm teilweise bekannt vorkommen. Wenn er sich gemerkt hat, in welcher Reihenfolge die Masken ihren Spruch aufgesagt haben, ist er fein raus, denn genau die mit den entsprechenden Zeichen versehenen Hebel werden in der richtigen Reihenfolge bedient.
Daraufhin wird ein Seil aus dem Glockenturm herabgelassen. Dieses läßt er erst einmal links liegen und geht hinter der Maschine auf einem Rundgang entlang bis zu einem Durchgang nach links, der in einen Trakt mit Zimmern führt. Wie die Namensschilder an den


Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht?

Türen verdeutlichen, handelt es sich um die Zimmer der Mönche. Betreten lassen sich diese Räume nicht. Weiter hinten entdeckt er auf der rechten Seite das Zimmer von Alexandria. Hier lassen sich Hinweise zur Handlung entdecken. Am Ende des Ganges ist ein Lesezimmer. Hier befindet sich hinten rechts ein wich-


Bei einem derart schlecht gemalten Bild...

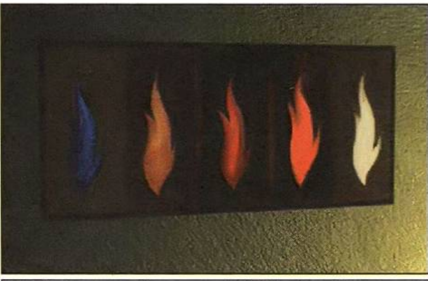

...braucht es schon besonderer Hilfsmittel...


...damit man was erkennen kann

tiger Gegenstand, ein Spiegel nämlich, der eigentlich gar kein Spiegel ist, sondern eine Art „Verzerrlupe“. Wenn der Agent den Spiegel an sich nimmt, wird der bis dahin in der Mitte lesbare Text, der unter dem Spiegel lag, undeutlich. Jetzt kann er zu dem Glockenseil zurückgehen. An diesem zieht er einmal kräftig und wird im nächsten Moment damit hochgezogen. Sobald ein Fenster ins Blickfeld kommt, klickt er dieses schnell an. Auf diese Weise gelangt er auf eine Außenbalustrade, auf der er nach rechts geht. Sobald


Immer an der Wand lang

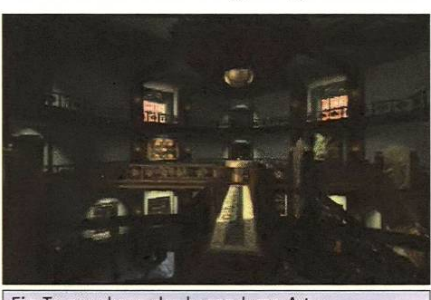
es nicht mehr geradeaus geht, wendet er sich nach rechts und stellt fest, daß dort hinter einer Ecke der Weg weiterführt in das Zimmer von Malveaux. Hier sollte er sich gründlich umsehen. Besonders wichtig ist das Bild mit den Flammen über dem Bett. Außerdem liegt dort ein aufgeschlagenes Buch, in dem ein unscharfes Bild zu


Die Farben der Flammen sind für ein späteres Rätsel wichtig

sehen ist. Also legt er den Spiegel auf das Bild und sieht eine Grafik mit Totenschädeln, deren Ausrichtung - von hinten links nach vorne rechts - notiert werden sollte, da sie später wichtig wird.


Das ideale Cover für eine Beatles-Revival-Platte

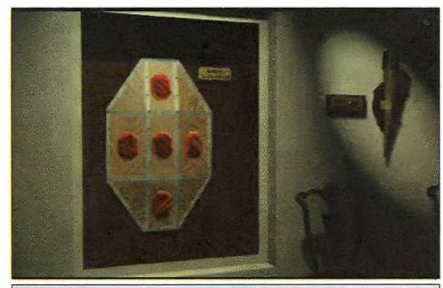
Im Bücherregal steht ein Buch, das bei dem Versuch, es herauszuziehen, eine Geheimtür betätigt, über die der Held wieder in den zentralen Kreuzgang des Klosters gelangt. Vom Kreuzgang aus begibt er sich jetzt in den hinteren Teil des Klosters, wo sich eine Bibliothek befindet. Ganz am Ende des Ganges liegt in der Mitte


Ein Treppenhaus der besonderen Art

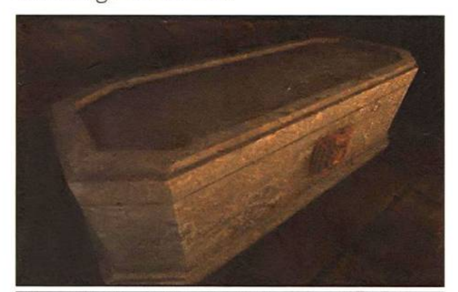
ein Buch über den Sagenhelden Yoruk. Darüber hinaus gibt es hier eine Tür, die zu einer Art Treppenhaus führt.
In der Mitte des Rondells befindet sich ein Gerät mit einem Zeiger und verschiedenen Symbolen. Diese Symbole sind neben anderen auf dem Zettel zu finden, der sich unter dem Lüftungsgitter befand. Das Zauberwort heißt „OPEN“, aber wie bekommt er das eingestellt? Dafür ist ein Blick auf den Zettel ratsam, denn hierbei handelt es sich um eine Übersetzungstabelle, die in einen kurzen Text eingebettet wurde.
Aus der linken Hälfte („PUSH ON THE GLYPHS“) sucht er sich die Buchstaben O, P, E und N und auf der rechten Seite die dazugehörigen Symbole. Diese klickt der Spieler den Öffnungsmechanismus an und schon hört er ein lautes Klicken, das das Öffnen eines Türschlosses andeutet. Dabei handelt es sich allerdings nicht um eine der in der Außenmauer eingelassenen Türen. Diese sind und bleiben verschlossen. Auf halber Strecke zum Ausgang befindet sich an dem Steg eine Tür zum Keller, deren Schloß aufgesprungen ist. Dort steigt er hinab und gelangt in ein Museum. Am Eingang wird er darauf hingewiesen, daß der Raum mit einer Alarmanlage gesichert ist, Diebstahl zwecklos.


Eine lächerliche Alarmanlage

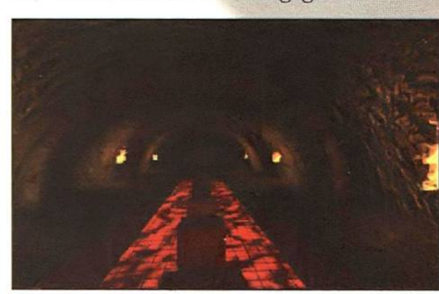
So begibt er sich zunächst zu dem ovalen Etwas, etwa in Raummitte. Dieses Ding klappt er auf. Wenn er den unteren rechten Knopf drückt, ist die Alarmanlage aus. Nun werden zwei Dinge eingesackt: Einmal der Rubin aus Yoruks Schild und dann noch eine Fackel, die er in der Ecke findet, wo die Nachbildung des besagten Schildes hängt.
Nun geht es ins Tiefgeschoß. In der Nähe der Alarmanlage befindet sich am Boden eine Luke, durch die er in die Katakomben

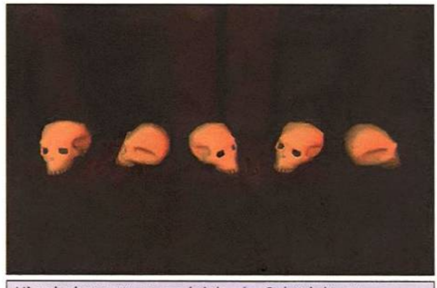

Die Fackel läßt die Dinge in anderem Licht erscheinen

gelangt. Hier ist es so dunkel, daß es sich bei den vernehmbaren Geräuschen nur um die sagenumwobenen Grues handeln kann. Und was die mit einem machen, ist jedem Zorkianer bekannt...
Den Raum zur Linken, aus dem ein rötlicher Schein kommt, sollte der Agent zunächst meiden. Es geht den anderen Weg entlang, eine Treppe hinunter. Dort brennen einige Fackeln an der Wand und es wird Zeit, die eigene Fackel daran zu entzünden, damit er keinen Ärger mit den Grues bekommt. Am Ende des Ganges gelangt er in einen Raum, dessen Eingang ein schmiedeeisernes Tor ziert, das allerdings offensteht.


Das Grab des Helden Yoruk birgt eine hilfreiche Überraschung

Hier steht ein schlichter Sarkophag in einer Ecke. Nachdem er die Fackel in einer freien Wandhalterung befestigt hat, wendet er sich der Grabstätte zu, in der Yoruk liegen soll. Wenn er den Sarg öffnet, sieht er davon allerdings nicht viel. Hier kommt er nur weiter, wenn er sich in den Sarg legt und den Deckel über sich zuzieht. Nun sieht er über sich den feuerfesten Schild Yoruks auf der Unterseite des Sargdeckels kleben. Er setzt den Rubin an der freien Stelle ein und nimmt den Schild an sich. Und jetzt? Geht der Sarg wieder auf? Tut er.
Auch wenn er jetzt am liebsten aus den Gewölben ans Tageslicht flüchten möchte, schließlich hängt die Fackel noch an der Wand, gibt er sich einen Ruck und geht in den rot erleuchteten Raum.
Sobald er geradeaus weitergeht, steht er plötzlich vor einer Feuerwand. Diese Wand kann er nur mit dem Schild von Yoruk überwinden. Nun entdeckt er weiter hinten auf der rechten Seite fünf Totenschädel, die an die Seite aus dem Buch in Malveaux' Zimmer erinnern. Also dreht er die Schädel in die darin angegebenen Posi-


Hier brennt gleich die Luft


Hier bekommt man gleich ein Schädeltrauma

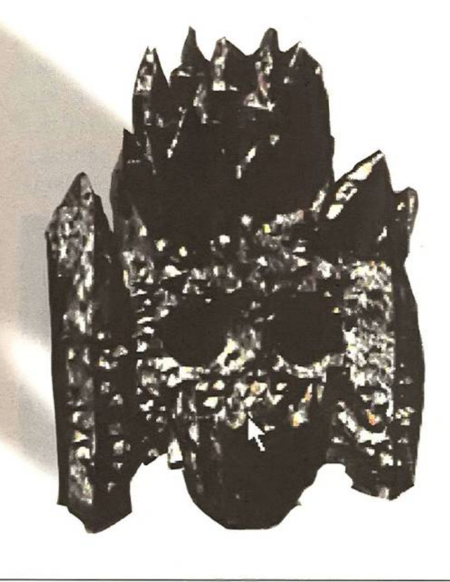
tionen und schon öffnet sich auf der gegenüberliegenden Seite der Eingang zu Malveaux' Labor. Auf einem Tisch findet er einen Schlüssel und ein Stück Metall. Letzteres muß veredelt werden.


Ein paar wichtige Utensilien

Das Buch enthält einige Hinweise auf die spätere Handlung.
Jetzt muß erst einmal das Metallstück in eine adäquate Form gebracht werden.


Das Ei des Kolumbus

Dafür scheint die Maschine mit dem überdimensionalen Überraschungsei bestens geeignet. Mit dem Schlüssel schmeißt der Held das Ding an. Das Schloß befindet sich an der Wand hinter einer Metallplatte, die sich einfach aufschieben läßt.



Nun wird der Hebel der Maschine betätigt, wodurch sich das Ei öffnet. Das Metallstück wird in die untere Hälfte des Eies gelegt und der Hebel wieder in die Ausgangsstellung gebracht. Zum Öffnen wird der Hebel noch einmal betätigt und es kommt eine Kugel heraus. Diese sieht aber immer noch etwas billig aus, weshalb sie weiter veredelt werden muß. Auf dem Weg zur nächsten Maschine kann er schon mal an der Heizungssteuerung den Lavafluß aufdrehen, denn der wird gleich gebraucht.
Er wendet sich einer Maschine mit zwei seitlichen Auslegern und zwei Zahnrädern zu. Es handelt sich um ein Tauchbad. Die


Kein Glücksrad, aber trotzdem nützlich

Kugel kommt in den Behälter links, anschließend bewegt er auf der rechten Seite das Gegengewicht und die Kugel wird in eine Tonne gesenkt. Anschließend ist die Kugel poliert und sieht gleich viel wertvoller aus. Nun folgt der letzte Akt der Veredelung: An dem Ofen mit der Heizspirale und dem Löwenkopf müssen die Flammen darüber richtig eingestellt werden.


Der Löwe hat Appetit auf Metall

Von oben nach unten werden sie entsprechend dem Schema aus Malveaux' Zimmer eingestellt. Von oben nach unten sind die Farben blau, gelb, rot, orange und weiß. Anschließend füttert er den Löwen mit der Kugel. Unten in der Auffangschale kommt ein Haufen flüssiges Metall an, das mit dem Blasebalg abgekühlt wird. Erstaunlich, wie daraus plötzlich das Symbol für Feuer entsteht. Dieses wird kurz berührt und schon findet sich der Spieler am Altar wieder, wo uns Malveaux zum Erfolg gratuliert und noch einmal um Hilfe anfleht. Er glaubt, daß sie noch eine Chance haben, ins Leben zurückzukehren. Also machen wir uns wieder auf ins Planetarium.

## Das Konservatorium (Venus/Wasser)



Endlich mal ein netter Ausblick

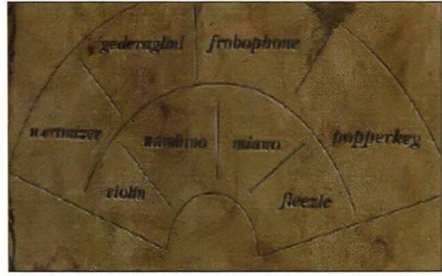
Das Konservatorium der Madame Sophia scheint ein angenehmerer Ort zu sein. Wenn der Agent hereinkommt, steht er direkt vor einer Übungsbühne, auf der



Hier sieht es wenigstens sauber und ordentlich aus

viele Stühle stehen und diverse Instrumente herumliegen. Wenn er rechts herum geht und auf die hintere Wand zusteuert, entdeckt er links neben einem Durchgang einen Plan an der Wand, der die Verteilung der Instrumente im Orchester beschreibt.

Diesen prägt er sich ein und geht dann auf die Bühne, wo er alle Instrumente einsammelt und anschließend auf die



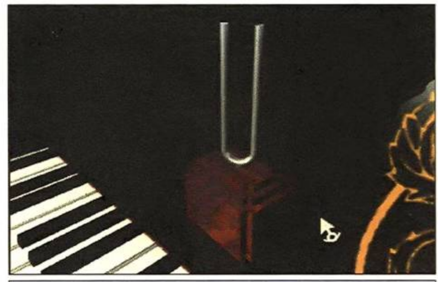

Hier steht, wer im Orchester wo den Ton angibt

laut Plan zugeordneten Plätze legt. Das Tagebuch Bivotars ist für die Identifizierung der Instrumente recht nützlich. Wenn alles klappt, kommt er wieder in den Genuß eines Videoschnipsels, in welchem Sophia eine Notenfolge verrät: C, D, E, B, G.



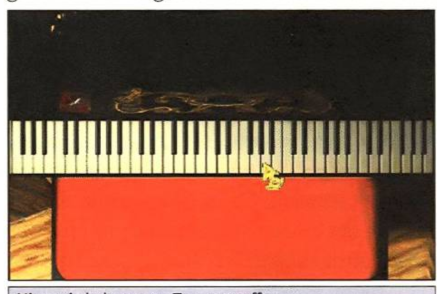
Hinten links geht es zum Büro

Nun führt der Weg durch den bereits erwähnten Eingang. Der Held gelangt in eine imposante Halle, das Foyer des Opernhauses. Ganz hinten auf der linken Seite liegt das Büro Sophias. Auf der rechten Seite des Büros steht ein Tisch und darauf eine Schatulle, in der eine Stimmgabel liegt, die er sofort einsackt. Gleich rechts daneben steht ein Ständer mit Schallplatten, von denen er zwei mitnimmt. Jetzt kann er sich dem Piano zuwenden und mal das eigene Gehör testen.



Klavier mit Antenne

Die Stimmgabel steckt er in die Halterung links über der Klaviatur, dann nimmt er sich die Tasten vor. Diese werden jetzt von oben gezeigt, auch die Stimmgabel ist im Bild. Diese wird jetzt einmal angeschlagen. Der erzeugte Ton muß nun auf der Klaviatur gefunden und gespielt werden. Wie bei einem richtigen Piano wird durch längeres Drücken einer Taste der Ton gehalten. Die gesuchte Taste ist etwa die



Hier wird der gute Ton getroffen

fünfte rechts von der Mitte. Wenn der Ton gefunden ist, erklingt ein klickendes Geräusch. Jetzt schaut der Spieler dem Piano unter die Haube und findet dort einen kleinen Schlüssel. Damit geht er hinten herum an den Schreibtisch und steckt ihn in die Lampe, die die Schreibtischauf-



Da hat jemand die Schreibunterlage vollgekrickelt

lage beleuchtet, sobald er an der Schnur gezogen hat.

Auf der Oberfläche ist jetzt ein Plan des Konservatoriums zu sehen, der bei der Orientierung hilft. Schließlich kann der Agent noch einige Briefe lesen, die in der Schublade liegen, die weiter die Geschichte enträtseln.

Jetzt geht es erst einmal zurück zum Durchgang bei der Probebühne. Auf der einen Seite steht ein Grammophon, auf dem er sich nun die beiden Platten anhört. Dazu muß zunächst die Platte aufgelegt, dann die Kurbel gedreht und der Drehschalter unten rechts betätigt werden. Klassikfreunde kommen hier auf ihre Kosten, was aber nicht heißen soll, daß Anhänger des zünftigen Rocks nichts mit den Platten anfangen könnten! Wenn man nämlich vor dem Start auch noch den Drehschalter oben links umstellt, kann man die Platten rückwärts hören und bekommt neben einem Rocksong die zorkianische Nationalfanfare geboten. Die dabei gespielten Instrumente sollte sich der Held einprägen: Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer, Violine.

Nun geht es wieder zurück in die Halle und dort die Treppe hinauf. Auf der rechten



Die Damengemächer bieten pikante Details

Seite befinden sich ganz hinten die privaten Gemächer Alexandrias.

Der Spiegel auf der Kommode ist für die Handlung aufschlußreich, ebenso das Aufziehkästchen. Außerdem finden wir unter einem losen Bodenbrett einige Briefe, die mit der Geschichte der unglücklichen Liebe zwischen Lucien und Alexandria fortfahren.



Auf dem Bett liegt ein Album mit Konzertplakaten. Eines davon läßt sich mitnehmen. Auch Sophias Zimmer befindet sich in dieser Etage. Es befindet sich eine Tür weiter. Gehen Sie den Gang entlang. Hier gibt es einige interessante Details zur Handlung. Besonders ein Blick in die Badewanne hinter dem Paravent ist zu empfehlen.



Das Plakat ist noch von Nutzen

Nun geht es wieder hinab in die Halle, wo in einer Ecke ein zerrissenes Plakat auffällt. Es scheint sich um dasselbe Plakat zu handeln, das sich der Spieler aus Alexandrias Zimmer geliehen hat, nur in desolatem Zustand. Auf derselben Seite ist ein zwei-



In dieser Wanne verbirgt sich eine unsaubere Information

flügeliger Eingang zu finden, der in den Opernsaal führt. Sobald er den Durchgang passieren will, wird er von einer Platzanweiserin freundlich hinauskomplimentiert. Leider ist er um ein paar Monate zu spät gekommen.

Doch in den „Verbotenen Ländern" ist nichts unmöglich: Er geht einfach zu dem zerrissenen Plakat und pappt das intakte



Mit etwas handwerklichem Geschick




...bringt man den Geist der guten, alten Zeitzurück

Plakat darüber. Schon befindet er sich in der Vergangenheit; die Vorstellung steht kurz bevor. Schnell läuft er zum Ticketschalter, der sich gegenüber von Sophias Büro befindet und nimmt die Eintrittskarte aus der Mulde. Damit geht er wieder zum Operneingang und bittet um Einlaß (Tür mit Ticket benutzen). Diesmal klappt es. Gleich am Eingang geht er jetzt die Treppe hinauf zu den Logen. Diese befinden sich im zweiten Stockwerk und sind über einen bogenförmigen Gang zu erreichen. Die richtige Loge ist die vierte von hinten. Dort schaut er durch das Opernglas.



Hinter den Kulissen ist es interessant

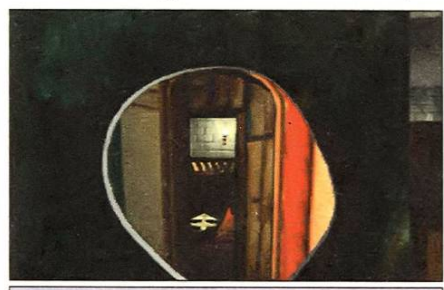
Er geht wieder die Treppen hinab und dann den Mittelgang hinunter bis auf die Bühne. Da liegt ein Taktstock, den er an sich nimmt. Doch da wird er kalt erwischt: In beinahe absoluter Dunkelheit muß jetzt die Zorkianische Nationalfanfare dirigiert werden. Dazu ist es nötig, daß er sich an die Plazierung der Instrumente auf der Übungsbühne erinnert, denn die ist hier nicht anders. Und nun wird fleißig dirigiert: Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer und zuletzt die Violine. Im Erfolgsfall geht jetzt das Licht an und er kann hinter die Bühne gehen. Dort liegt auf einer Kiste eine Nachricht.

Außerdem entdeckt er in einem Bühnenbild einen kreisrunden Durchgang, der jedoch nicht durchquert werden kann, weil



Bevor man hier weiterkommt...

sich dahinter ein weiteres Bühnenbild befindet, das an der Stelle keinen Durchgang hat. Dem kann er abhelfen: Auf der Innenseite des roten Bühnenvorhangs geht er nach links bis zu einem Kontrollraum. Neben einem Pult mit Schaltern liegt ein Bilderkatalog, in dem alle Bühnendekorationen dargestellt sind. Hier notiert er sich die laufenden Nummern derjenigen Bühnenbilder, die unten rechts keinen Durchgang haben. Es sind die Bilder 2, 3, 4 und 6. Nun geht er an das Schaltpult, drückt den roten Knopf für den Start der Anlage und dann von links nach rechts die Knöpfe 2, 3, 4 und 6. Der erste, leicht angesengte Knopf links wird dabei mitgezählt.



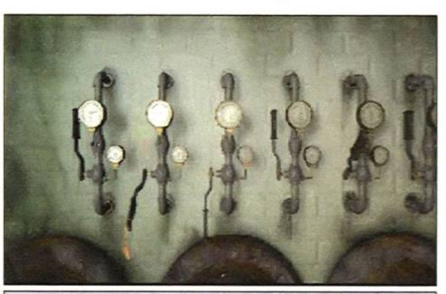
...muß man sich als Kulissenschieber betätigen

Nun kann der Agent den Durchgang des Bühnenbildes passieren und gelangt in einen Raum mit Requisiten. Hier stellt er sich ganz dicht vor die riesige Trommel, dreht sich um und bedient die Kurbel. Daraufhin senkt sich die Trommel nach unten und er kann durch das Trommelfell springen. So gelangt er in den Heizungskeller, wo ein Abfluß am Boden ins Auge fällt. An dessen Rand liegt ein Medaillon.



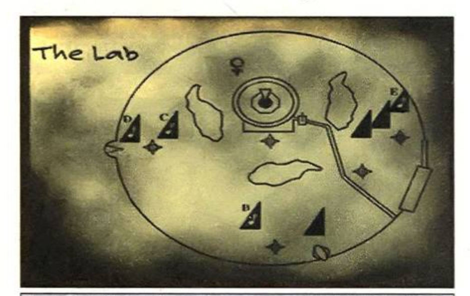
Das Medaillon ist zum Greifen nah

Doch wenn er danach greifen will, rutscht es ins Wasser. Da bleibt der Tauchgang wohl nicht erspart. Am Boden des überfluteten Raumes liegt das Medaillon, welches er mitnimmt und dann schnellstens wieder auftaucht. Flüchtig ist ihm dabei



Hier muß man den Hebel ansetzen

eine Tür ins Auge gefallen. Im Heizungsraum muß jetzt ein Schalter an der Wand betätigt werden.
Eine ganze Reihe von Zählern ist da angebracht. Der zweite Hebel von links muß gezogen werden, damit in „Atlantis" die Tür aufgeht. Dazu muß das Medaillon an den Schalter gehängt werden, denn sonst bleibt der nicht unten. Danach taucht er wieder hinab und schwimmt durch die Tür. Er gelangt in eine Naturhöhle, an deren Eingang eine grüne Kristallstatue steht. Wenn er diese anklickt, kommt er in den Besitz einer Steinscheibe. Weiter hinten in der Höhle findet er in einer Wand eine Nische, in der grüne Kristallsplitter liegen, von denen er einen mitnimmt. Jetzt geht es in die Mitte des Raumes zu einem rustikalen Ofen. In diesen wirft er oben den Kristallsplitter, woraufhin daraus ein schwarzer Kristall erwächst. Nun wirft er die Steinscheibe hinterher und schon erstrahlt der Kristall in magischem Licht.

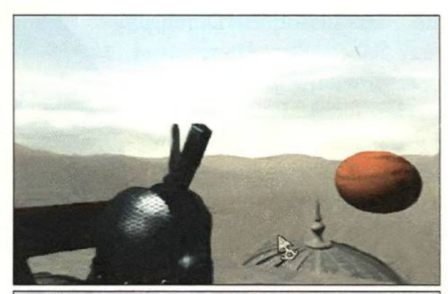


Anhand dieser Karte kann man sich im Gewölbe orientieren

An einer Höhlenwand weiter rechts, in der Nähe dreier blauer Kristalle, findet er eine Grundrißskizze der Höhle. Darin sind die einzelnen blauen Kristalle eingezeichnet (Dreiecke) und die jeweiligen Positionen des Betrachters (Kreise). An einigen der Kristalle stehen Buchstaben, die an die Tonfolge erinnern, die der Spieler aus Sophias Mund erfuhr. Doch nur die Buchstaben C, D, E und B sind eingezeichnet, nicht das G. Da es der letzte Ton ist, dürfen wir annehmen, daß damit der schwarze Kristall gemeint ist. Nun begibt sich der Held in der vorgegebenen Reihenfolge zu den Kristallen und berührt diese, woraufhin sie anfangen zu schwingen und einen entsprechenden Ton hervorzubringen. Wenn zuletzt der schwarze Kristall berührt wird, zerspringt dieser in tausend Scherben und im Ofen entsteht das Wassersymbol. Dieses braucht er nur noch zu berühren und schon landet er wieder im Tempel.

## Irondune (Murz/Erde)

In der Festung kommt er oben auf dem Turm an. Außer einem Hebel gibt es hier nichts zu betätigen, also fällt die Wahl nicht schwer. Er gelangt in eine große Halle mit einem Treppenaufgang, den er hinaufgeht. So kommt er in das Zimmer von Kaine, in


Die beiden Lifts von Irondune

dem es einiges zu lesen gibt, aber auch etwas zu finden. Wenn er hinter den Schreibtisch geht, kann er die Schubladen aufziehen und findet ein Fläschchen mit Nitro.


Die Phiole ist in Wirklichkeit ein Schlüssel

Damit läßt sich die verschlossene Kiste vor Kaines Bett öffnen, in der sich unter anderem ein Schlachtplan befindet.
Vor dem Zimmer führt eine Treppe hinauf zu einem Spielzimmer. Der Billardtisch sieht merkwürdig aus. Eine Anlage ist daran montiert, die auf Knopfdruck bestimmte Kugelanordnungen zurechtlegt und dann ausführt.
Die Beschreibung der einzelnen Stöße hängt an der Wand neben dem Billard. Die einzelnen Varianten werden über ein am Rand des Tisches angebrachtes Steuerpult ausgelöst. Die Knöpfe eins bis vier bestimmen die Variante, Knopf fünf löst den Stoß aus. Je nach Variante rollen die Kugeln in unterschiedlicher Reihenfolge in





Ein bißchen „Fischen in der Wüste" kann nicht schaden

den Behälter, den der Spieler von außen durch eine Glasscheibe betrachten kann. Wichtig ist hier, daß er sich die Zahlenreihenfolge von Variante 3 merkt: 7, 4, 1, 9, 5, 3.
Jetzt verläßt er dieses Zimmer wieder und geht die Treppe auf der anderen Seite hinab zu Luciens Zimmer. Unter dem Kleiderschrank findet er ein Paket Schießpulver, das noch von Nutzen sein könnte.



Lucien hat beunruhigende Geheimnisse

Interessant ist die Staffelei, an deren unterem Rand ein Pinsel liegt. Wenn er mit diesem über die leere Leinwand wischt (den Pinsel bei gehaltener Maustaste über die Leinwand ziehen, ab und zu loslassen und noch einmal klicken und halten), erscheint darunter eine Botschaft. Offenbar hatte der junge Mann einige Geheimnisse. Eine nähere Betrachtung der daneben liegenden Farbpallette zeigt, daß sich Lucien und Kaine wegen Alexandria in der Wolle haben. Lucien scheint seinen Vater abgrundtief zu hassen. Nachdem hier alles untersucht ist, geht der Agent zurück zur Vorhalle. Unterhalb des Treppenaufgangs ist eine offene Tür, durch die er geht. Gleich rechts liegt auf einem Stuhl ein Schwertgriff, den er an sich nimmt.
Damit geht er zum Kamin und fügt die darüber hängende Klinge wieder zu einem Schwert zusammen, das er anschließend

# Zork Nemesis


Einsame Spitze, könnte man sagen

einsteckt. So ausgerüstet kehrt er zurück in die Eingangshalle und wendet sich nach links zu einem Durchgang, der jedoch verschlossen ist.

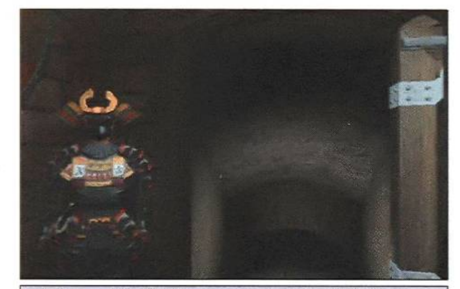

Der Ritter mit Schwert ist gleich doppelt viel wert

Wenn er dem dort stehenden Blechkameraden das Schwert an den Gürtel hängt, geht die Tür auf. In dem Museum dahinter kommt er auf fünf Fensterbilder zu, die verschiedene Ritter darstellen. Von jedem skizziert er die Form des Helmes und die Position des Visiers. Entweder es ist geöffnet oder geschlossen.


Die Fensterbilder und die Ritter...

Anschließend sucht er die fünf Ritter, die in Irondune verteilt stehen. Je einer steht vor den Zimmern von Lucien und Kaine, je einer in den nach links und rechts abzweigenden Gängen der Vorhalle und der letzte im Museum selbst. Überall müssen die Visiere entsprechend den Fensterbildern eingestellt werden. Wenn alles richtig ist, öffnet sich neben dem Ritter im Museum ein Durchgang zum Folterkeller. Hier wartet eine schwierige Aufgabe: Der Spieler kann die einzelnen Folterinstrumente anklicken und hört die schmerzverzerrten Aussagen der darauf Gefolterten. Diese geben einige Zahlen preis: 10, 1, 9, 6 und 12.

Nun geht er wieder in den Saal, in dem er das Schwert gefunden hat. Die Tür auf der gegenüberliegenden Seite ist verschlossen, aber die hundeförmige Kanone auf der linken


...öffnen diesen Zugang zum Folterkeller

Seite könnte da Abhilfe schaffen. Zuerst dreht er das Hundeohr, wodurch die Kanone mit Knochen geladen wird.

Dann begibt er sich zum Hinterteil, öffnet die Klappe und plaziert drinnen das Schießpulver. Wenn die Klappe wieder geschlossen ist, genügt ein Druck auf den Schwanz und die Kanone geht los.

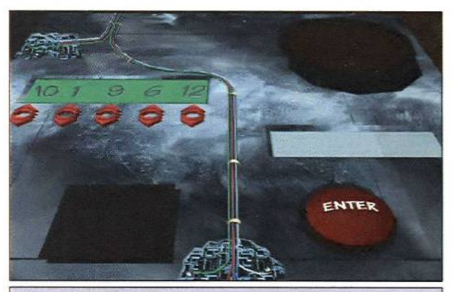

Was das Ding kann, ist ein echt dicker Hund

Die Tür am anderen Ende ist auf. Dahinter liegt das Zimmer, in dem die Kriegshandlungen vorbereitet werden. Im zweiten Kasten von rechts werden die aktuellen Taktiken eingestellt. Hier gibt er die Zahlenfolge ein, die die Gefolterten verraten haben. Danach betätigt er den Enter-Knopf.

Jetzt könnte er das Gebäude durch den Vordereingang verlassen, doch zuvor geht er noch einmal in das Museum. Wenn er dort angelangt ist, sollte er unbedingt den Spielstand abspeichern. Auf der rechten Seite findet er einen Schaukasten, der die Waffentechnik der Gegenwart repräsentiert. Darin liegt ein flaschenförmiger Behälter, den er öffnet.



Jetzt beginnt eine zeitkritische Phase: Sobald er dem rechts oben liegenden Etui eine kleine Nuklearzelle entnimmt, beginnt ein 45-sekündiger Countdown. Die Nuklearzelle wird in die Flasche gepackt, diese anschließend geschlossen und mitgenommen. Jetzt geht er schnell in die Vorhalle und zum Ausgang. Nach einigen Windungen zwischen Sandsackbarrieren hindurch kommt er zu einem Panzer, in den er klettert.



Alles klar zum Gefecht


Von hier an wird es richtig kritisch

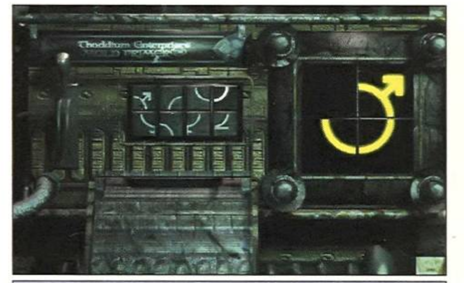
Gleich links steht ein Sicherungsbehälter, den er öffnet und in den er die Flasche packt. Danach wird der Behälter geschlossen und der Countdown ist abgefangen. Dann wendet er sich der Steuerung des Panzers zu. Auf der linken Seite des Armaturenbrettes stellt er die Kombination ein, die die Billardkugeln verraten haben. Danach betätigt er auf der rechten Seite den Steuerknüppel.

Der Panzer fährt zu einer großen Höhle, in der eine Maschine steht. An dieser wird im Display das Erdesymbol mittels der Fragmente auf der linken Seite eingestellt. Anschließend zieht er den Hebel und entnimmt der Lade ein Metallstück. Damit geht er weiter nach rechts zu einem Fahrstuhl.

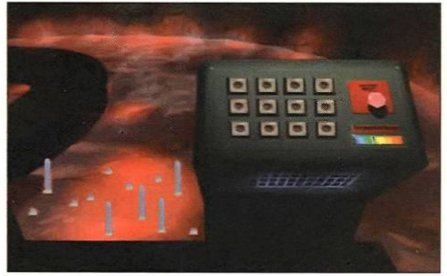

Schnell zum Panzer!


Die Steuereinrichtung wirkt für Computerspieler sehr vertraut

Auch an dieser Stelle sollte der Spieler unbedingt abspeichern! Mit dem Fahrstuhl fährt er nun nach unten und betritt den


Einmal im Leben sollte man ein Zeichen setzen

dortigen Raum. Vom Betreten des Raumes an bleiben etwa sechzig Sekunden, um die Aufgabe zu lösen. Zügig geht er zu der Maschine in der Mitte und legt das Metallstück in den links angebrachten Behälter. Dann wendet er sich nach rechts zum Kontrollpult. An diesem wird die Temperatur für die Maschine eingestellt. Dabei kommt es darauf an, gerade die Temperatur zu finden, bei der das Metall


Auf die richtige Temperatur kommt es an. Die Formation der Stäbe beachten!

schmilzt, wofür es weder zu heiß noch zu kalt sein darf. Zu Beginn muß der rote Einschaltknopf gedrückt werden. Die Anzeige muß sich gerade noch im grünen Bereich befinden, damit es klappt. Anhand der Stäbe, die aus der Glut auftauchen, kann er sich orientieren (siehe Abbildung). Wenn alles richtig eingestellt ist, bekommt er eine entsprechende Meldung, sobald er vom Steuerpult zurücktritt. Jetzt eilt er zur Maschine und betätigt nacheinander den linken und den rechten Knopf unterhalb der Schale. Im Greifarm entsteht das Erdesymbol, das er schleunigst berührt, damit man wieder zum Altar im Tempel von Agrippa zurückkommt.

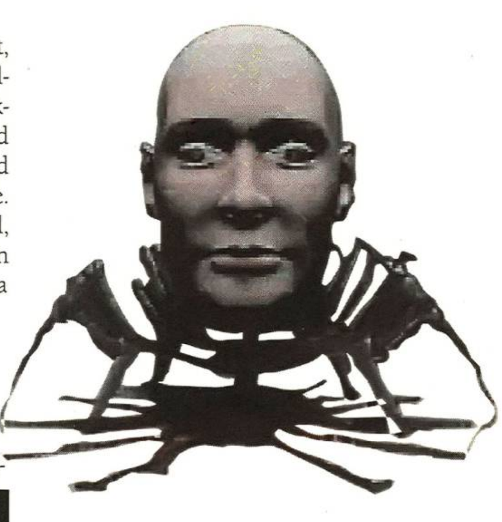

Das sieht gut aus

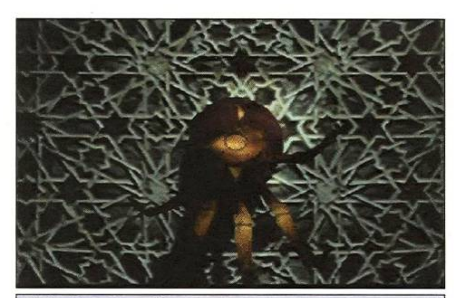
## Das Finale

Alle vier Alchimisten stehen um den Altar versammelt und machen einen vergnügten Eindruck. Klar, daß man auf den Erfolg anstößt, oder? Doch zu aufgesetzt scheint die Freundlichkeit, mit der der Becher gereicht wird. Daß die vier Alchimisten nicht gerade Unschuldslämmer sind, haben wir längst feststellen können. Also läßt der Agent den Schierlingsbecher lieber an seinem Platz, was die vier Alchimisten nicht gerade erfreut. Plötzlich erscheint Nemesis in einer magischen Blase. Er hat verdammt viel Ähnlichkeit mit... Kann das wahr sein? Bevor die Alchimisten ihn bannen können, wirft er dem Helden einen Ring zu, mit dem er Alexandria retten soll. Wenn der Spieler danach den schwebenden Ring anklickt, bekommt er eine Sequenz zu sehen, nach der er nicht mehr so genau weiß, wer hier eigentlich der Bösewicht ist. Nach dieser Sequenz wird er vor den beiden Brunnen in der Mitte des Tempels abgesetzt. Genau dort geht er hin und stellt auf beiden Seiten das Wasser ab, indem er die jeweils rechts angebrachten Hörner berührt. In einem der Brunnen ist nun ein Öffnungsmechanismus zu sehen, an den er herangeht und ihn dann mit dem Ring benutzt.


Alles perfekt gelaufen – oder?

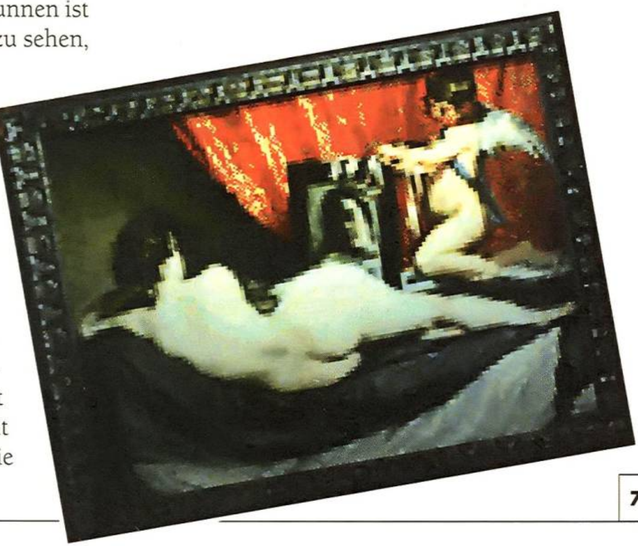
Unten gelangt er in ein Gewölbe, das von einer augenförmigen Skulptur beherrscht wird. Wenn er darauf zusteuert, stellt er fest, daß es sich um einen Durchgang handelt, hinter dem sich ein weiteres Gewölbe befindet, in dessen Mitte Alexandria merkwürdig versteinert liegt. Wenn der Agent sie mit dem Ring berührt, erwacht sie kurz zum Leben, bevor sie wieder versteinert. Jetzt ist auf der Oberfläche eine runde Struktur zu erkennen, die er mit dem Ring benutzt.




Hübscher Türgriff


Alexandria wirkt heute etwas steif

So bekommt er einen zweiten Ring. Vor der Grabstätte sollte er außerdem an einer bestimmten Stelle nach oben schauen, denn dort verbirgt sich in der Kuppel ein Zauberstab, der noch gebraucht wird. Jetzt kommen die Statuen ins Spiel, die den Rand des Gewölbes säumen.



## Zork Nemesis





Der Tempel bekommt den Zorn des Nemesis zu spüren

Zuerst geht's zum Drachen: Die Ringe werden in die Schale gelegt und dann betätigt er das Dreieck rechts oben. Der Drache verschmilzt die Ringe zu einer heißen Suppe. Mit der Schale marschiert er nun zum Elefanten, wo diese aufgestellt und der Mechanismus betätigt wird, was zur Abkühlung der Suppe führt.

Mit dem Metallklumpen wandert der Held zur Schlange, legt ihn in die Halterung und läßt die Schlange anschliessend ein Symbol prägen. Damit sucht er nun den Wolf auf. Auch dort legt er das unfertige Produkt auf die dafür vorgesehene Halterung, doch anschließend gibt er der Statue den Zauberstab in die Klaue und erhält das Symbol der Liebe in Gold. Danach wird er auf die Balustrade im Altarraum des Tempels „gebeamt". Wenn er nach links blickt, sieht er die vier Alchimisten um den Altar herumstehen, auf dem Alexandria liegt. Offenbar hat er gerade einen Zeitsprung hinter sich. Nun muß nur noch schnell das Liebessymbol mit Alexandria benutzt werden, woraufhin die Rache des Nemesis die Alchimisten trifft und Alexandria gerettet ist. In der Schlußsequenz dürfen wir miterleben, wie der Tempel explodiert und Alexandria mit ihrem Liebsten von dannen zieht. Das Tor des Geländes steht offen. Es führt auf einen Friedhof, auf dem man in einer Ecke das bereits bekannte Portrait der Venus sieht. Wenn wir dieses näher untersuchen, ist das Spiel zu Ende!



Elefantöse Kühlanlage



Rettung in letzter Sekunde – oder?



# CHRONOMASTER

**Obwohl dieses Spiel durch schicke Super-VGA-Grafik leicht zugänglich erscheint, ist doch der Schwierigkeitsgrad nicht zu unterschätzen. Egal, ob sie bei der Suche nach dem Palast in der Wüste verdurstet sind oder an einem Puzzle schier verzweifeln - unsere Komplettlösung hilft Ihnen weiter.**

Beachten Sie, daß es in der Regel mehrere erfolgversprechende Wege gibt, verschiedene Rätsel anzugehen. Wir stellen einen Lösungsansatz vor und deuten die anderen Vorgehensweisen lediglich an. Wenn Korda, der Held!, zu Jester, dem Computer, bzw. seinem Schiff, zurückkehrt, kann es sein, daß eine Video-Nachricht eingetroffen



Bei diesem Anblick kann man richtig sentimental weden...

## Urbs

Nach einer Reihe Videokonferenzen wählt Korda linker Hand das Universum „Urbs", einen Planeten, dann den gewünschten Landeplatz:

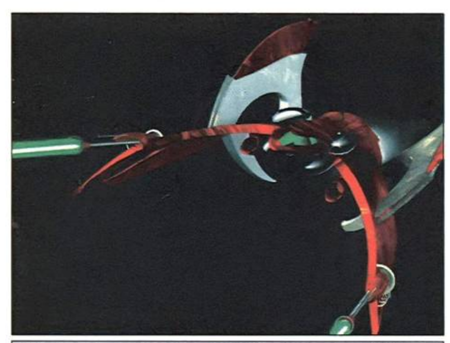
Auf dem Hauptplaneten ist der Garten der Skulpturen, der „Sculpture Garden", die erste Anlaufstelle. Korda spricht mit dem Blechgesellen in der Mitte. Hierbei handelt es sich um einen doch recht sturen Vertreter seiner Art. Weder durch Bluffs, noch durch Drohungen läßt er sich einschüchtern. Wenn es nur gelänge, ihn von seinem



Praktisch eine Freiluftversion von Madame Tussaud's Wachsfigurenkabinett...Die Mission beginnt...

Standort am magnetischen Nordpol wegzulocken, könnte Korda den Resonanz-Tracer aufstellen.
Doch zunächst ist nichts zu machen, deshalb wandert man nach rechts und erforscht den restlichen Garten. Die Krähe im ersten Schirm gerät hin und wieder in den Bereich des Zeitfeldes, kann sich aber nur solange bewegen, wie sie dem Einfluß des Generators ausgesetzt ist. Bis auf wenige Szenen, zum Beispiel in den Endsequenzen, bleiben die Gegenstände in den einzelnen Taschenuniversen unbeweglich und inaktiv, bis sie entweder durch eine der begrenzt verfügbaren Zeitkapseln oder durch die Nähe des Helden aus der Stasis geweckt werden. Selbstverständlich kann dies recht gefährlich werden, etwa, wenn Korda später eine Bombe entschärfen muß oder einem Erschießungskommando auf die Pelle rückt.
Rechts des Landeplatzes findet sich am Weg ein unscheinbarer Stein. Er wird aufgenommen und mit dem Hammer aus dem Universal-Werkzeugkasten zertrümmert. Neben dem Pool steht eine Statue, die einmal eine Flagge in der Hand hielt. Der Plakette entnehmen wir die Kunde vom heldenhaften Kampf der Urbs-Bewohner gegen fremde Invasoren. Derartige Erkenntnisse werden übrigens in den Schiffsarchiven (Jester, Pfeil rechts) gespeichert und lassen sich unter dem Logbuch-Symbol jederzeit abrufen. Dort fügen sich die gesammelten Einzelbeobachtungen im Verlauf des Spiels zur kompletten Story zusammen.
Kehren wir zum Schiff zurück. Nächste Lokation ist „Ground Zero City". Am Landeplatz klaubt man das Brecheisen „crowbar" und den Lumpen „rag" auf. Die Dinge befinden sich am linken Bildrand auf einer Kiste.




Mit dem Luxusflieger geht's ab durch den Weltraum!

Leider weiß man manchmal nicht, ob der Held tatsächlich den gewünschten Weg einschlägt. Hier sollte man es sich zur Gewohnheit machen, immer denselben Punkt der Hintergrundgrafik anzuwählen, um langwieriges Hin- und Herwandern zu vermeiden. Bevor man sich in nördliche Richtung weiterbewegt, sollte man abspeichern, da dort akute Lebensgefahr droht. Korda wendet eine Zeitkapsel auf den Bombenleger an, und eine weitere auf die Bombe selbst. Nun verläßt er schnellstmöglich den Schirm, um nach der Explosion den angerichteten Schaden näher zu begutachten. Die Passage ist tatsächlich unbenutzbar geworden. Einerlei, wir werden einen anderen Weg finden, ins Innere des Gebäudes zu gelangen.

Beim Raumschiff östlich des Landeplatzes geht es schnurstracks in ein Museum. Die Wache schläft, umso besser für uns. Der Container wird mit dem Stemmeisen geöffnet, und ein eherner Schild kommt zum Vorschein. Eine Dose Poliermittel „polisher" läßt man ebenfalls mitgehen, um sich dann den Ausstellungsgegenständen zuzuwenden. Tritt Korda in die Nähe eines Podestes, wird das entsprechende Objekt wie von Geisterhand animiert.

Die Waffen sind veraltet und für die Mission unbrauchbar. Aber die von einem Alarmsystem bewachten Generalsabzeichen „general bars" könnten nützlich sein.



Also benutzt man das chemische Mittel zusammen mit dem Lappen „use polisher on rag", um den Schild auf Hochglanz zu trimmen „use rag with polisher on shield". Anschließend kann der Laser - oder was auch immer - mit Hilfe des vorbereiteten Reflektors abgewehrt und die Abzeichen mitgenommen werden „use shield on general bars". Für diese gelungene Aktion gibt es auch ein Lob von Jester. Nun kehrt man zum Eingang zurück, klickt auf die Tür und sucht schnell die Stelle, an der ein Pfeil nach rechts aufleuchtet. Der Weg führt zu einem Aufzug. Damit fährt man eine Etage höher. Die dazu gezeigte Grafik ist originellerweise genau entgegengesetzt, der Fahrkorb senkt sich also in die Tiefe. Mit der Wache ist nicht zu spaßen, mehr als eine kurze Unterhaltung ist nicht drin. Korda darf keinesfalls darauf drängen, den Rat zu sprechen!

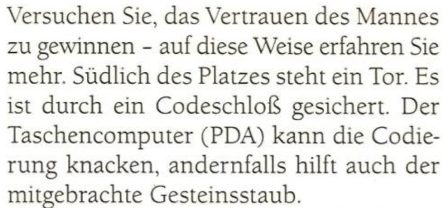
Das Fort (vergleiche Navigationskarte) ist das nächste Ziel. Der Soldat am Boden braucht gewiß keine Uniform mehr nehmen. Eine Zeitkapsel wird in den Ladeschacht des Raketenwerfers gesteckt und die Kanone damit aktiviert. Flugs den Knopf an dem Kriegsgerät eingedrückt, dann weiter südlich aufs eigentliche Schlachtfeld.

Dort nimmt man beide Fahnen mit. Im Garten, den wir zu Beginn aufgesucht hatten, bringt man diejenige mit den unbekannten Symbolen an der Statue an. Wird die falsche Flagge hochgezogen, kann der Roboter nicht überlistet werden.

Jetzt muß sich Korda nur noch als Soldat verkleiden „Uniform anziehen", und er kann nach kurzem Wortwechsel „Roboter bluffen" den Resonanz-Tracer in Betrieb nehmen. Jester lädt dann die Daten herunter und kann im weiteren Spielverlauf die Richtung angeben. Das Peilgerät zeigt dann den Weg zum „world key" und damit zur Auflösung des Weltenrätsels.

In der Nähe des Schlachtengetümmels, vor dem Fort, befand sich ein Scanner. Erst, wenn sich der Held als General ausgibt, indem er Abzeichen oder Orden an Uniform befestigt, wird er eingelassen.

Im Fort muß er einen Weg finden, das Erschießungskommando aufzuhalten. Abermals hilft der Schild. Die Bewaffneten werden durch das eigene Feuer verdampft. Nun kann mit dem Todeskandidaten gesprochen werden, und die Akte über ihn gelesen werden (rechts).



Versuchen Sie, das Vertrauen des Mannes zu gewinnen - auf diese Weise erfahren Sie mehr. Südlich des Platzes steht ein Tor. Es ist durch ein Codeschloß gesichert. Der Taschencomputer (PDA) kann die Codierung knacken, andernfalls hilft auch der mitgebrachte Gesteinsstaub.

Drinnen hat man nach etlichen Cut-Szenen die Wahl, ob man den Reaktor durchgehen läßt, oder ihn abstellt. Obwohl die friedliche Lösung naheliegt, stirbt Korda bei dem Versuch. Er muß also die zerstörerische Variante wählen (roten Knopf drücken). Gleich danach wartet eines der bekannten Verschieberätsel auf Sie. Konzentrieren Sie sich auf eines der beiden nebenstehenden Muster (Bild 1 und 2). Sobald die letzte Kachel am Platze ist, wird der Chronomaster zur Versammlung befördert. Die außerirdischen Wesen sehen zwar recht lustig aus, sind aber durchtrieben bis ins Mark. So muß unser Held kräftig „bluffen" und „Respekt zeigen", alles andere führt zu einem frühen Tod. Aurans wartet auf uns!


Ü4 Aurans

Erstmal geht es in Richtung des magnetischen Nordpols. Etwas abseits liegt eine „djinn bottle" auf dem sandigen Boden. Die verkorkte Flasche birgt mächtige Zauberwesen, die auch gleich kräftigen Hunger anmelden. Besser, man setzt sich brav auf den fliegenden Teppich und folgt den Anweisungen.

Am Ziel sammelt man alle herumliegenden Früchte auf, auch wenn die Dinger noch so giftig aussehen. Der Teppich weiß einiges über seine Dienstherren zu berichten. Wir werden ihn später mitnehmen (nicht vergessen!).

Wieder bei den Djinns, verteilt man die mitgebrachten Gaben. Doch Vorsicht, lediglich sechs Früchte sind ungiftig. Genauer: jene mit den Pfeilern, dem brennenden Mann,





dem Kreuz, dem Brot, dem Stern und dem Lotus (weiße Blüte) sind zum Verzehr geeignet. Jetzt noch die Flasche und das Fluggerät mitgenommen, und schnell zurück zu Jester.

Im Canyon muß man dann einerseits einen großen Bogen um die Löcher mit dem Treibsand machen, andererseits sollte man nicht zu nahe an den Steinen vorbeigehen. Erst, wenn die Brocken herabgefallen sind, ist die doppelte Gefahr gebannt. Nur in der Mitte des Schirms verbleibt ein Loch, in das man tunlichst nicht hineintappen sollte. Zunächst geht es sowieso rechts ab, um das schreckliche Viehzeug näher zu betrachten. Auf dem Plateau biegt man in nordwestlicher Richtung ab und greift sich sämtliche Steine sowie die Goldmünzen. Da der Händler Arabou blind ist, haben wir nichts zu befürchten, und sprechen ihn an. Offenbar verfügt der gute Mann über einen eigenen Zeitvorrat, wie sonst könnte er so ausdauernd Flöte spielen, ohne in Bewegungsstarre zu verfallen.

„Es ist gut, vorbereitet zu sein" mahnt er uns. Deshalb tauscht man gleich mal Informationen aus „exchange information"; für die Warnung vor dem Biest gibt er uns eine Flöte. Auch die hitzebeständigen Sandalen müssen wir ihm irgendwie abluchsen. Dafür will er allerdings eine Gegenleistung, die wir ihm in Form von Zeitkapseln gewähren. Davon haben wir glücklicherweise genug.

Man könnte auch den fliegenden Teppich oder die „djinn bottle" hergeben, und die Flasche später wieder gegen das gewünschte Schmuck-Kamel „emerald camel" aus der Schatzkammer zurücktauschen.

Dann fliegt man abermals in den Canyon, zieht die Siebenmeilen-Sandalen an und geht im Sauseschritt links durch den felsigen Gang.

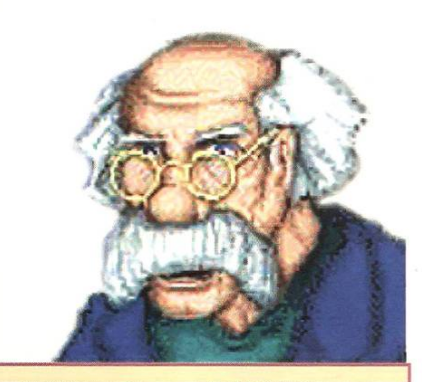
Der Vollständigkeit halber kann Korda das blinkende Objekt im Schädel des ausgebleichten Tieres nehmen. Allerdings wird die Nadel nicht unbedingt benötigt, und der Held verliert wertvolle Zeit, weil er von einer Tarantel gebissen wird. Wacht er nach 24-stündigem Tiefschlaf auf, muß er nochmals zugreifen.

Nun wird die Brücke überquert, drüben wendet man sich dem unteren Ausgang zu. Am Abgrund wartet Korda einen Moment, bis die Feder herunterfällt, dann nimmt er sie mit und geht wieder nach Norden. Es handelt sich bei dem Gegenstand um eine „cooling feather", das heißt, bei Berührung eines anderen Objekts wird dieses bis zum Gefrierpunkt abgekühlt.

Jester bringt uns wieder zum Canyon, wo wir den See mit dem bewegungsunfähigen Monster aufsuchen. Hier muß Korda wieder auf jede Bewegung achtgeben, ängstliche Naturen speichern besser mal ab. Der See wird mit Hilfe der Feder zu einer Eisfläche, somit können wir gefahrlos zu dem glücklosen Nomaden gelangen.

Ein Turban und einige Mosaiksteinchen sind der Lohn der Mühe. Schon ist der Held zurück am Plateau, wo er scharf links in Richtung der Oase abbiegt. Nach Anwendung des kühlenden Gefieders kann er einige Eisbrocken aus dem Wasser fischen. Die Kavernen „Caverns" sind das Ziel des nächsten Flugs. Ist Korda erst eingetreten, gibt es kein Zurück, denn der Weg ins Freie wird durch herabfallende Gesteinstrümmer versperrt.

Drinnen gibt es zahlreiche Möglichkeiten, über die Spinnennetze weiterzukommen.



**Tips und Infos**

**a) wenn man das Universalwerkzeug, Rubrik „magic wand" auf das erste Netz am Boden richtet, erhält man ein verzaubertes Tau (nehmen!) und kann mit dessen Hilfe ohne Probleme ans rettende Gegenüber kommen („use enchanted web on Korda").**

**b) die langsamerere Alternative ist, den magischen Stab einfach auf das Gewebe vor den Füßen anzuwenden und den Pfad abzuwandern. Sofern man die Abkürzung benutzt, wird man jedoch wieder von einer Spinne gebissen und verliert abermals Zeit. Andernfalls muß eben der längere Weg gewählt werden.**



Der Kampfanzug steht ihr besonders gut!

Jetzt schließt sich ein Irrgarten an. Um ihn schnell zu durchqueren, hält man am besten folgende Route ein: im Labyrinth scharf links, dann den Weg in der Mitte nehmen. Dem Verlauf des Weges rechts folgen, weitergehen, dann rechts, zwischen den Symbolen durchgehen, und weiter bis zum „Underground Lake".

Korda versucht, mit dem Nomaden zu sprechen, doch er verschwindet. Zurück bleibt ein Stückchen Stoff, das im See eingeweicht wird. In der großen Höhle nicht weit vom See steht ein auffälliger Kristall. Die Kraft des Gesteins macht die mitgebrachte Eislinse klar. Das nasse Stoffstück reinigt dagegen das Aurans-Emblem. Prägen Sie sich die Struktur der Darstellung gut ein!

Linker Hand erscheint nun in einer anderen Höhle eine Tür, welche vorher im Schatten verborgen war. Öffnen Sie die Tür und treten Sie ein. Überraschung, dahinter verbirgt sich ein komplettes Zigeunercamp. Korda benutzt nun seine Linse, um den Typ mit dem Schwert zu blenden. Selbstverständlich nimmt er die Waffe gleich mit. Der Koch im Bildvordergrund freut sich über tätige Mithilfe, ist er doch dabei, das Essen gründlich zu verderben.



Keine wirkliche Schwierigkeit für den Chronomaster, denn die Feder löscht jede Glut. Als Dank winkt eine Wasserflasche (canteen). Links ist eine Szenerie mit einer Tänzerin und einer Tarantel. Da Korda mit den Spinnentieren schlechte Erfahrungen gemacht hat, tötet er das Vieh sogleich.



Die schöne Frau erwacht durch die Präsenz des Helden aus der Starre. Korda geht auf die gestellte Herausforderung ein und tötet mit dem Schwert den Zigeuner im Nordwesten.
Den darauf erhaltenen Schleier der Tänzerin verwünscht man nun mit dem elektronischen Zauberstab - Wunder der Technik.
Wenn man jetzt zweimal hintereinander nordwestlich wandert, trifft man auf einen unscheinbaren Nomaden, der jedoch über ein Teleskop verfügt. Korda spricht etwas mit ihm, schließlich einigt man sich auf etliche Taler „Leihgebühr". Entgegen der Vereinbarung bearbeitet unser Held den Gegenstand mit dem Schraubenzieher. Prompt bricht das altertümliche Fernrohr in zwei Hälften. Nun wird die Linse eingesetzt und das Ganze mit dem eben erwähnten Schraubenzieher wieder zusammengefügt.
Dies alles geschieht mit dem Ziel, endlich zum Palast vorzudringen. Allein, das sprechende Schild (elektronischen Zauberstab anwenden) am Wegrand hatte uns gewarnt: durch planloses Herumwandern ist kein Blumentopf zu gewinnen. Korda sieht sich nun das ferne, wie eine Fata Morgana anmutende Gebäude mit dem verbesserten Teleskop an.
Es gibt mindestens zwei Wege, dorthin zu gelangen:

**Tips und Infos**

**1) das verzauberte Tuch der Tänzerin auf Korda anwenden**

**oder**

**2) zum Plateau mit dem kleinen See zurückkehren „lake with backwarding water" und die Wasserflasche befüllen. Damit hat man verlangten „kühlen Trunk". Im Canyon wird nun die Wegkreuzung aufgesucht. Im Süden geht es zu der Szene mit der Feder, im Norden steht man abermals vor der Fata Morgana. Doch jetzt gelangt man problemlos zum Palast (Norden).**

Um Trick 2) auszuführen, müssen freilich die Kavernen erst verlassen werden. Mit Hilfe des Wassers aus dem unterirdischen See gelingt das auch.
Anmerkung: man kann aus dem kaputten Turban, unter Einsatz der Nadel und etwas Magie eine passende Kleidung für den Wirbelsturm, östlich des sprechenden Schildes, anfertigen - um später in die verschlossenen Kavernen zurückzugelangen. Stürzt man sich unvorbereitet in den Twister, endet das mit dem sicheren Tod.
Die mitgebrachte magische Flöte öffnet übrigens den Riß in der Höhlenwand beim Nomadencamp.

## Im Palast

Zahlreiche Scharlatane tummeln sich auf dem Vorplatz. Korda sollte sich von dem Orakel oder dem Magier fernhalten, da sie es nur auf leichtes Geld, beziehungsweise auf den Rubin aus dem Schatz abgesehen haben und keinerlei Nutzen im weiteren Spielverlauf bringen. Nur der alten Frau im ersten Bild darf er eine Schale abkaufen (kostet Gold).
Der Bewacher des Harems in der nächsten Szene hat angeblich keine Bedürfnisse - trotzdem freut er sich über unser Schwert. Er macht sogar Platz, um uns „nur mal eben" hineinzulassen.
Hier versperrt jedoch ein Monster den Weg, und Korda tut gut daran, umzukehren und es eine Tür weiter links zu versuchen.
Der Badende dort möchte ungern aus dem Bassin steigen. Unser Held bringt nun das Wasser unter Zuhilfenahme einer Zeitkapsel in Wallung. Stark eingeschüchtert verläßt der störende Gast die Stätte. Das Wasser liegt nun glatt wie ein Spiegel da,



Der sieht aber nicht gerade freundlich aus...

und der Boden des Schwimmbeckens kann komplettiert werden (Mosaikteile einsetzen).

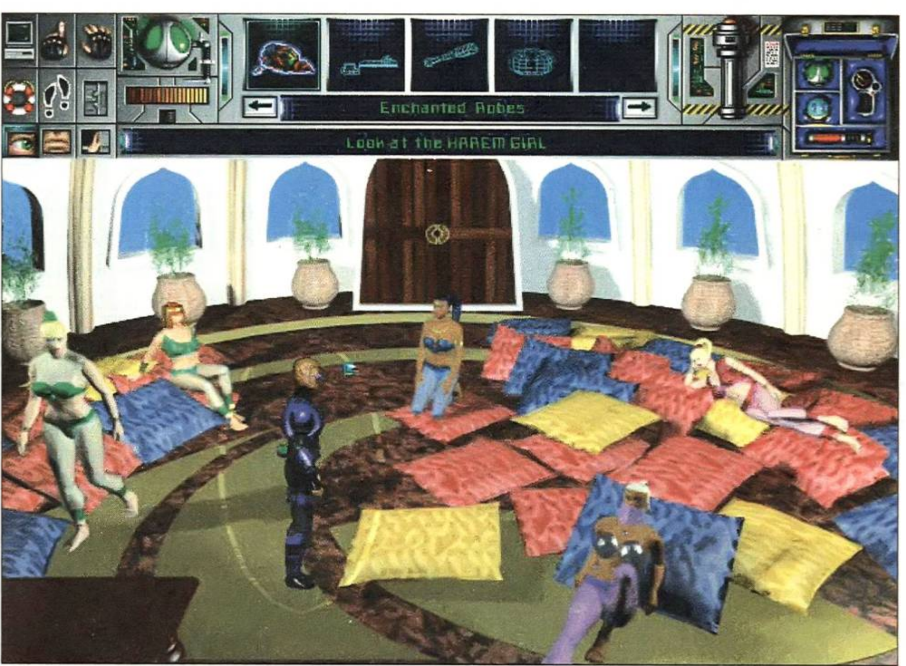
Vom Platz mit dem Haremswächter aus marschiert Korda rechts weiter, dann spricht er mit dem zweiten Aufpasser. Ohne große Umstände wird Korda zur Schatzkammer vorgelassen. Es dürfen strenggenommen nur zwei Gegenstände mitgenommen werden; beim dritten schon gibt es Alarm, und der Held wird gewaltsam aus dem Palast entfernt. Folgende Dinge sind empfehlenswert:

**Tips und Infos**

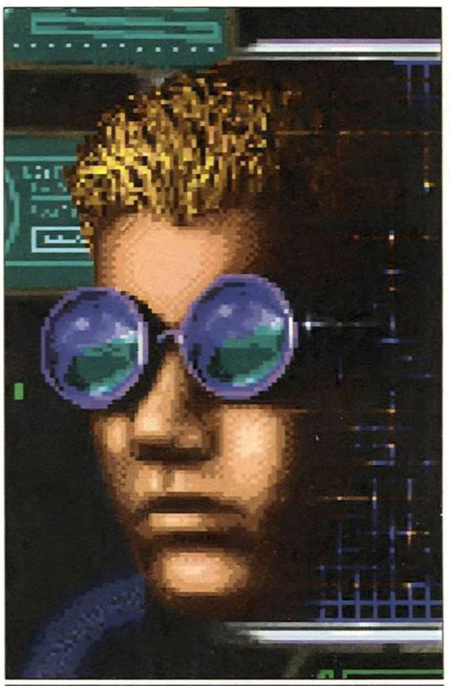
**a) das Kamel aus edlem Material (emerald camel) ist ein Muß für alle, die die Djinn-Flasche dem Händler Arabou anvertraut haben. Er wird dafür bereitwillig das geliehene Gefäß herausrücken.**

**b) der Rubin „ruby" auf dem Podest - um den Scharlatanen auf den Zahn fühlen zu können**

**c) Goldmünzen für eventuelle weitere Unternehmungen**




Getreu dem Motto: „Für jeden Tag der Woche 'ne Andere..."



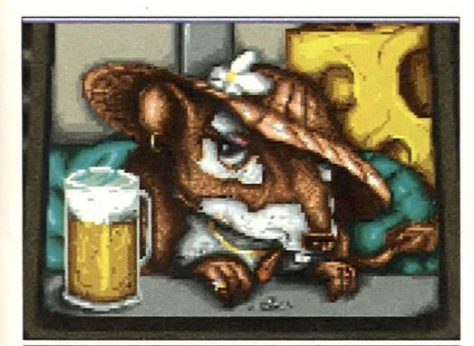
Die Brille erinnert irgendwie an ein Periskop...

Nach der Rückkehr verschiebt man der Reihe nach das Podest auf dem der Rubin lag, dann verschiebt man die Tapete, anschließend die Unterlage, wo das Kamel stand.

Hoppla! Ein Loch in der Wand kommt zum Vorschein. Dahinter liegt ein dunkles Gangsystem, an dessen Ende Haremsfrauen warten. Es gibt aber nur eine Frau oder ein Mädchen, das auch mit Korda sprechen will. Sie stellt ihm ein Rätsel. Anstelle einer Antwort übergibt man ihr gleich die Flaschengeister.
Sofort danach soll das Aurans-Symbol vervollständigt werden. Dabei handelt es sich um dasselbe Zeichen wie zuvor in der Untergrund-Kaverne.
Hoffentlich ist uns Fortuna auch im nächsten Taschenuniversum treu!

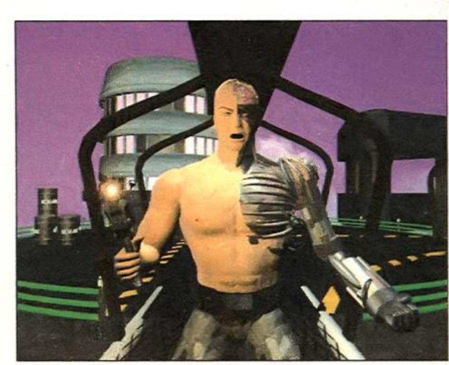
## Fortuna

Nach der Ankunft beim „Pyramid Casino" trifft Korda auf Alachra und seine Kumpanen. Er überreicht uns einige Chips zum Verprassen. Nun geht man zweimal nach



Langsam kriegt das Vieh schon glasige Augen...

rechts und spricht mit dem Offizier, dann versucht man, ins Schiff vorzudringen (es wird fehlschlagen). Um weiterzukommen, wird der PDA auf den Sicherheitsdroiden angesetzt.
Sodann kann man gefahrlos in das Innere steigen. Dann wird der Hebel gezogen. Die Tür ist durch einen Code verschlossen - das Paßwort ist jedoch Korda nicht bekannt. Was tun?
Wir gehen zwei Schirme zurück und benutzen den Lift. Hier kann man eine ganze Weile umherwandern, auf dem Weg sollte man mit dem Barmann sprechen, jedoch vorerst nicht die Option „Barter" wählen. Die Kamera auf dem leeren Tisch sollte mitgenommen werden.
Im nächsten Schritt fährt man zunächst mit dem Fahrstuhl eine Etage tiefer und sieht sich die Live-Band an. Der Frontmann ist glücklicherweise gesprächsbereit.
Zurück in der Halle geht man links zu den Pokertischen. Auf einem der Tischchen liegt



Ein etwas kaputter Cyborg...

ein Würfelbecher. Nun muß man eine Person ausfindig machen, die ansprechbar ist und uns den Glückspfennig aushändigt. Ebenso hält man es mit dem Transportoffizier der neben dem Schiff bei der codierten Tür stand. Erst wird er etwas bequatscht, dann holt man sich das, was man braucht. In diesem Fall machen wir für später ein Photo von ihm.
Am Aufzug fährt man drei Ebenen hinunter und redet etwas mit dem Bettler. Korda akzeptiert den Rat des Mannes und nimmt eine Karte vom Boden auf. Als nächstes benutzt man das Photo mit dem Tor und betritt den Zug. Im Saloon ist der Klavierspieler anzusprechen. Auf dem Faß liegt eine Zimmerkanone (sprich: eine Pistole).

Gut vorbereitet, geht man weiter zu den Kartenfreunden und schließt sich der Runde an. Mittels der Option „DISCARD AND DRAW" (nach dem Kartengeben) gewinnt man das Spiel und die restlichen Beteiligten zerstreuen sich. Endlich kann der Resonanz-Tracer verwendet werden. Korda wandert nun zum Casino und anschließend zu Jester zurück. Auf dem Planeten „Tracks" des Fortuna-Systems geht die Zockerei weiter.

Dort wird man nach dem Einsatz gefragt. Als Antwort ist die erste Variante zu wählen.
Abermals im Casino angelangt, muß man dem Bettler die Hälfte des Geldes aushändigen. Schließlich hatte er uns verraten, wie wir setzen müssen, um zu gewinnen. Vielleicht ist das Ganze aber auch als eine Art Moral-Test anzusehen? Einerlei, Korda drängt es unheimlich zur Bar, wo er alle erreichbaren Gegenstände einsackt, ohne daß ihm dabei das Geld ausgeht. Links gibt es eine kurze Unterhaltung mit dem erfolgreichen Spieler, er bekommt die Hasenpfote (au weia!).
Nun muß man mit einem Würfelbecher den Glückspfennig aus dem Becken in der Nähe fischen. Das Ding geht zurück an den Eigentümer, siehe dazu weiter oben im Text.
Ein Prozessor-Upgrade verhilft dem Laptop-Rechner zu mehr Rechenpower. Man bekommt ihn beim Barmann.
Am Sicherheitsschalter kann man das gesuchte Instrument gegen Herausgabe etlicher Chips erhalten. Über etwaige Schulden des Musikers muß man sich übrigens keine Gedanken machen.

Korda folgt einer genialen Eingebung und setzt den PDA nun auf das Schalterpersonal an. Sobald es abgelenkt ist, was angeblich auch mit einer Ratte aus dem Saloon klappt, und im Weggehen begriffen ist, drückt man den Knopf und holt den elektromagnetischen Chip heraus. Damit wird der Laptop zum zweiten Mal aufgerüstet. Der Dealer bekommt nun alle (!) seine Sachen zurück. Er läßt eine Marke zurück, die wir mitnehmen. Mit dem „probability driver" aus der Werkzeugkiste wird der unscheinbare Gegenstand in ein prächtiges Sicherheitsabzeichen verwandelt. Danach geht es zum Chef der Band, wo abermals ein Gespräch zu absolvieren ist.
Weiter geht's zu den Pokertischen genau gegenüber - rechts der Haupthalle. Dort angelangt, geht man zu der entfernten Tür, die man vorher öffnen muß. Während man durch das Tunnelsystem navigiert, sollte man keinesfalls den Eimer Farbe unterwegs vergessen.
Ist man in der Sackgasse angelangt, öffnet man das Paneel und benutzt die Leiter, um hinabzugelangen. Das Bodenpaneel birgt einen „decelerator".

Videokonferenz

Korda marschiert tapfer weiter. Auf einmal bemerkt er rechter Hand eine Passage. Dort geht es hinein.

Huch – der Alien spricht nicht nur, er will auch noch unseren Sicherheitsausweis sehen. Man sollte ihn auf Verlangen zeigen. Geistesgegenwärtig verpaßt der Chronomaster dem nebenstehenden Kübel einen Tritt, sodaß die Bombe darunter verschwindet. Dann zieht er am Seil und befreit die gefangenen Aliens! Ein Decoder ist der Mühe Lohn.

Nachdem Korda mit den fremdartigen Lebewesen gesprochen hat, probiert er alle Schalter im Raum aus, um zu sehen, welche Funktionen sie im einzelnen auslösen. Einer davon kontrolliert einen Betrugsmechanismus an einem bestimmten einarmigen Banditen. Selbstverständlich muß das gleich überprüft werden. Korda kehrt in den Hauptraum zurück und spielt. Ein anderer Schalter zeigt einen weiteren Chronomaster, als er gerade sein Schiff betritt.

Der Wahrscheinlichkeits-Schraubendreher „probability driver“, flugs auf den Monitor angewendet, verschafft Klarheit über das verwendete Paßwort. Es hieß: „Pasqua Wipeout“. Außerdem kann im nächsten Zug ein Mechanismus aktiviert werden, der die Schotten zum Lift öffnet. Um Fortuna verlassen zu können, muß ferner als vierter Schritt das Dach des Spaceports geöffnet werden.

Jetzt kann Korda am Schiff das erbeutete Paßwort angeben und an Bord den Dietrich hervorholen. Dieser wird mit dem Hammer zweimal nachgearbeitet. Nun geht man den ganzen Weg durch die Tunnels, bis man zu einem Elevationsschacht kommt. Der Stimmdecoder harmoniert ideal mit dem Stimmverschlüssler, damit wird das verflixte Ding in Gang gesetzt.

Abermals wird der Weg unseres Helden durch eine verschlossene Tür blockiert. Doch wir sind vorbereitet, wozu hat man einen Dietrich dabei. Dahinter steckt Milo. Besser, wir helfen ihm, und lassen ihn ansonsten unbehelligt; aber nicht festnehmen!

Im anschließenden Puzzle rund um den World Key müssen ähnlich wie bei dem „Senso“-Spiel immer nur die Flächen gedrückt werden, die zuvor der Computer gespielt hat: beim ersten Mal ein Paneel, beim zweiten Mal zwei, und so weiter. Milos Schiff steht anschließend bereit. Man muß nun noch mit dem Offizier, dann mit Milo selbst sprechen, und dann die mitgebrachte Farbe mit einer Zeitkapsel versehen. Das Zeug dreht man dann dem Soldaten an (anwenden).



Jetzt kann der Planet verlassen werden. Als Belohnung winkt eine Filmsequenz. Korda kann wählen: soll es nach Cabal oder nach Verdry gehen?
Wir wollen zunächst Cabal ansteuern.

### Cabal

Gut, fliegen wir zuerst zu dem Hexenhaus (bei Glitter), queren dann die Brücke und sprechen mit der Hexe. Die Antwort auf das gestellte Rätsel lautet in der englischen Fassung „Avalon Greer keeps his heart in an egg". Nebenbei bekommt Korda den Animations-Zauberspruch mit auf den Weg. In der Nähe der Hütte greift er sich eine Handvoll Erde, einen Kübel und eine Gießkanne. Dann betritt er das verhexte Häuschen. Auf dem Tisch liegen Venusmuscheln und ein Messer (nehmen).
Er füllt den Kübel mit der Kanne auf und schüttet den Inhalt auf die schlafende Katze. Vom Regal holt sich Korda die grünen und blauen Bücher sowie die Schriftrolle, um sie alle zu lesen. Der Kübel findet abermals Verwendung, und zwar im Zusammenhang mit dem Kessel.
Nun wird es Zeit, den Resonanz-Tracer wieder einzusetzen, und durch die Tür hinauszugehen. Im hinteren Teil des Gartens wird der Bienenstock mit dem Messer entzweigeschnitten.
Weil es jetzt ungemütlich wird, sucht man Jester auf und fliegt zum Planeten Glass, genauer zum Tempel. Da liegen ja Federn! Sicher sind die noch zu irgend etwas nütze. Der Priester und die Priesterin werden in ein Gespräch verwickelt. Wenn die Rede auf den Öffnungs-Spruch „opening spell" kommt, sagt man einfach die Wahrheit „truth".
Die beiden verraten dann den „commandment spell". Im Tempel nähert man sich dem Altar, redet kurz mit dem Hohepriester und kniet nieder. Das geheimnisvolle „magic foci" wird nun in Verbindung mit einer Schriftrolle gebracht, weiterhin belegt Korda den Phoenix mit einem passenden Spruch. Die Feder wird nun auf den Altar gelegt (anwenden).
Jetzt entspinnt sich eine Unterhaltung mit dem Phoenix. In der Zwischenzeit wurde die Feder gesegnet, sie kann wieder vom Altar entfernt werden. Dafür wird der Resonanz-Tracer installiert. Kundigen Spielern zeigt dies die ungefähre Mitte im Handlungsverlauf eines Universums an.



Arachnophobia?

Auf Gem, Pine Forest dürfen erstmal sämtliche Steinchen eingesammelt werden. Diese müssen in die entsprechenden Blumen eingesetzt werden, um das Einhorn wiederzubeleben, aber wir werden es auf eine andere Art und Weise tun. Korda wendet einfach das „magic foci" auf die Sagengestalt (das Einhorn aus Eis) an. Nach der Unterhaltung kommt nochmal der Resonanzspürer zum Einsatz. Dann geht es rechts weiter, wo die Kristalle vom Pinienbaum abgenommen werden. Die Geister-Königin zeigt sich ebenso gesprächig wie der linke Kobold. Unser Held sollte sich mit dem letzteren ausgiebig beschäftigen, und ihm zwei der eigenen Sprüche anbieten. Dafür bekommt man jeweils 10 Mana-Punkte pro Person (im Inventar nachzuprüfen) und erhält darüberhinaus einen zusätzlichen Zauberspruch.
Der Planet „Forge" ist das nächste Ziel. Ein Zwergen-Wächter bekommt den Kübel verpaßt, Korda erhält nach kurzem



Alles fertig machen zur Landung!

Gespräch dafür einen Schlüssel. Nebenan hängt eine Laterne (aufnehmen). Schließen Sie die Türe mit dem eben erhaltenen Schlüssel auf und treten Sie in die Minen. Der Schirm wird nach unten verlassen, und im nächsten Bild der Pfeiler zur Linken um einige Magneteisensteine erleichtert (Hammer verwenden).
Weniger interessant als der Zwergenkönig (mit ihm sprechen) ist die Tatsache, daß Korda hier wieder den Tracer einsetzen kann. Schier unglaublich, was das „magic fonci" alles drauf hat. Um visionär in die Zukunft blicken zu können, muß der Held die folgenden Zeilen anklicken: „Shining Smooth, Shining Bright, Worked By Fire, Heart Of Light" (Reihenfolge!).
Der „Bubble Wand" aus dem Spruch-Repertoire des Zwergen-Kinis kann ergattert werden, wenn Korda sich dazu durchringen kann, ihm den Tracer zu übergeben („barter").
Am „Volcano Of Glory" auf Gem sieht man ein fliegendes Auge. Mit dem Hammer wird der Kristall (im Inventar) zertrümmert, das „magic foci" auf die Reste angewendet und dann etwas gezaubert (Spruch auf das Auge anwenden). Wir wählen den Schlaf („SLEEP").
Dann bekommt die gesegnete Feder ihr Fett ab („magic foci"), auch das Auge wird abermals mit Magie versehen und mitgenommen.
Korda wendet nun den Bubble Wand auf sich selbst an. Er nimmt die Rose vom Tisch und das Mädchen (Rose) wird erwachen. Im Verlaufe des Gesprächs wird sie das Auge küssen, und damit das Herz von Avalon Greer enthüllen.
Korda öffnet die Tür, um zu Jester zurückzugelangen. Auf Glass, am Tower Of Avalon Greer muß der Turm näher inspiziert werden. Der Lichtstrahl wird betreten, nun kann man mit Avalon sprechen. Eines der Themen wird das Herz von Avalon sein. Wählt man diese Gesprächsoption (HEART), wird Avalon in Gewahrsam genommen. Am Boden liegt ein Brief, den man sogleich aufnimmt und liest.
Dann kehrt man zum Ausgangspunkt der Cabal-Expedition zurück, nämlich zum Hexenhäuschen (auf Glitter). In dem Garten pflanzt man die Rose ein („use rose on garden"), wässert sie gründlich mit der Gießkanne und reißt das Gewächs gleich wieder aus.
Man hält dann einen Quarzstein („geode") in der Hand. In den bröckeligen Stein stößt man ein Messer, um dann mit dem Hammer das festsitzende Messer zu befreien. Am Ende ist der Quarz zerteilt, er wird im Garten ausgestreut. Es wächst ein Geode heran, der betreten werden kann.
Im Inneren holt Korda den Schraubenzieher hervor und bearbeitet damit den gelb-grünen Kristall an der Wand (es werden keine weiteren Kristalle benötigt). Das Teil kommt wieder unter den Hammer. Dann greift er sich den Klotz (log) und die Schöpfkelle (ladle). Der Klotz kommt in den Kessel, und die Feder wird darauf angewendet („use feather on log").
Jetzt wird der Kessel mit der Gießkanne begossen, anschließend wandert die Asche, die am Boden liegt, ebenfalls in das Gefäß. Endlich kommen die Magnetitsteine zum Einsatz, sie werden mit den Federn (im Inventar) benutzt, die zerdrückten Federn bekommen eine Kur mit dem „magic foci". Wichtig: der Kessel muß nun einem Spruch unterzogen werden.


Auch von außen schön anzusehen: der Turm.

Als ob die Mischung nicht schon merkwürdig genug wäre, mischt Korda noch Erde in den Trank. Dann wird kräftig umgerührt (selbstverständlich mit der Schöpfkelle)!

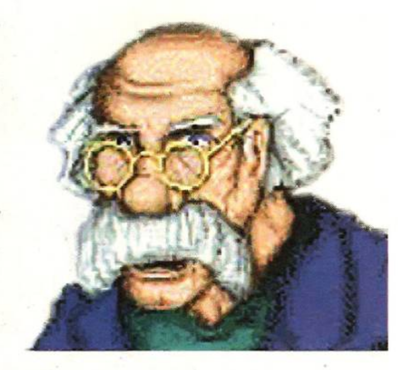
Wir sind noch nicht fertig - es fehlt das Kristallpulver aus dem Inneren des Quarzes. Abermals muß das Gebräu heftig gequirlt werden. Schlußendlich darf das Ganze ins Schiff mitgenommen werden, und es geht Richtung Verdry.
Anmerkung: Sicher haben Sie bemerkt, daß dieses Kapitel in einigen Punkten sehr seltsam ausgefallen ist. Wenn man Avalon Greer ein Auge gibt, verschwindet er - handelt es sich dabei um eine der zahlreichen Sackgassen? Wie soll man etwa das Einhorn ohne Magie beleben?

Der Sinn des Bienenstocks oder des Opening Spell ist uns ebenfalls nicht aufgegangen. Um letzteren auszusprechen, muß die Laterne mit der Feder entzündet und die Venusmuschel mit dem Schraubendreher geöffnet werden. Dann kann die Muschel mit dem „magic foci" verzaubert werden und der Spruch steht bereit. Vielleicht haben Sie mehr Erfolg...

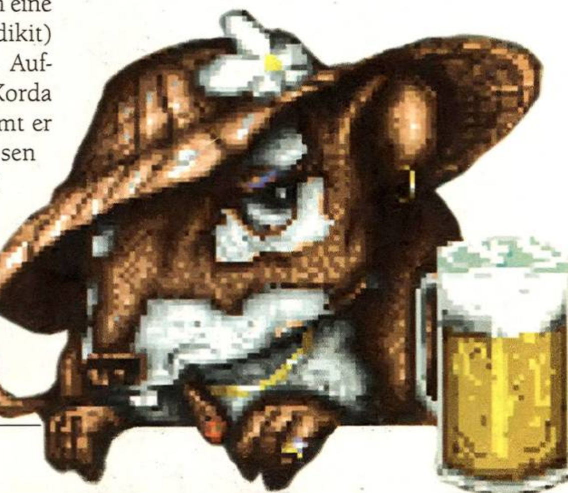
## Verdry

Sehen Sie es uns bitte nach, daß wir für dieses relativ einfache Labyrinth keine Karte abgedruckt haben. Es ist tatsächlich recht simpel, da jeder Raum leicht von den anderen zu unterscheiden ist. Achtet man auf die Unterschiede, kann man sich in kürzester Zeit zurechtfinden.
Berücksichtigen Sie jedoch, daß in einigen besonderen Räumen die Ausgänge in verschiedene Richtungen führen. Besser, Sie nehmen dann nicht gerade den Gang, durch den Sie den Raum betreten haben, weil Sie sonst nach wenigen Zügen wieder am Ausgangspunkt des Labyrinths stehen. Die Räume heißen wie folgt: „gibberish boy room", „smallings room", „gemini room", „garden room", „picture room", „eyeballs room", „mailbox room".
Zunächst jedoch müssen Sie erstmal zum Ausgangspunkt gelangen. Los geht's. Erst holt Korda sich ein großes Blatt. Dann benutzt er den Realitäts-Drive (reality warp) mit der Maispflanze und spricht mit allen Pflanzen in der Umgebung.
Wenn unser Held mit der Kletterpflanze Creeping Jenny spricht, wird sie ihm all seine Habseligkeiten rauben, deshalb entwurzelt man das Unkraut kurzerhand („UPROOT").
In den Büschen entdeckt Korda sein Alter Ego (Gespräch). Er rupft alle Pflanzen bis auf die schüchternen Veilchen aus, von denen er Früchte bekommt. Diese mixt er im Inventar. Das Mus wird mit dem Hammer weiter zerquetscht. Dann klettert er in das Loch, wo er den sterbenden Baum nimmt. Der Chronomaster erntet dafür die Früchte des Baums.
Klar, daß diese sogleich in den fruchtbaren Boden nebenan eingepflanzt werden. Ein neuer Baum wächst heran, Korda nimmt einige Blätter davon. Am Obsidian kann das Laub gleich angewendet werden. Dann kann man das 3-Früchte-Müsli auf dem Stein zubereiten. Als Ergebnis erhält man ein Gebäck, „muffin". Allerdings ist der Muffin nur zum Verzehr geeignet - und sonst zu nichts nütze. Das große Blatt kann optional auch mit „Elder & Sage" verwendet werden.
Wohlwissend, daß bloßes Zureden allein keinen Wert hat, setzt Korda den Realitätsdrive ein, um den Beiden ein paar Worte zu entlocken.
Zurück bei Jester fliegt unser Held zum Planetoiden. Dieser befindet sich an der Stelle, wo der Ring und die Linie aus Kleinstplaneten zusammentreffen. Hier sollte man einen Magnet-Mann am Boden liegen sehen. Nun kann der Resonanzspürer aufgestellt werden.
Auf Verdry fliegt man jetzt eine neue Zielmarke an, und zwar die „Overgrown Area". Dort nimmt man die „bulb plant", sowie den abgebrochenen Ast wegen der Nadeln auf. Die Haut der Pflanze wird zusammen mit den Nadeln verwendet, dann zieht man am gerade erbeuteten Ast, um ihn von Schlingpflanzen und ähnlichem Material zu reinigen.
Im nächsten Schritt zieht man die Haut mit den Nadeln auf den Stumpf und schlägt zweimal mit dem Hammer darauf. Das Monster bewegt sich nun und der oben beschriebene Irrgarten kann betreten werden. Vom ersten Schirm aus kann man sich entweder nach links oder nach rechts bewegen. Bei Gemini (im Gemini-Raum, versteht sich) schließt sich eine Unterhaltung an, in deren Verlauf man „REASON" und „LOAN" anwählen muß.

Der Traumfänger (dreamcatcher) fängt die Reflektion im Spiegel ein, worauf sich dieser öffnen läßt. Dahinter findet sich eine medizinische Notausrüstung (medikit) und eine Sirupflasche. Nach dem Aufstoßen der zweiten Türe wandert Korda weiter zum Picture Room. Hier nimmt er sich ein Bild und greift sich den losen Nagel. Dann sollte unser Held mit Merriwind reden, ihr aber den Traumfänger verweigern.
Die zweite Tür von links ist die richtige. Hinein, und flugs das Bild an der einzigen leeren Wand



aufgehängt. Von einem anderen Bild holt man sich die Treppenstufe (stairstep), dann marschiert Korda zum Teppich. Er öffnet die ganz links und ganz rechts angebrachten Türen und tritt in die rechte. Im „Garden Room" nimmt der Held ein heruntergefallenes Blatt und die Blumen-Pollen, und verläßt die Stätte nach unten. Dann streut man im „Eyeballs Room" den Pollen auf die Augäpfel, um diese zeitweise blind zu machen. Schließlich nimmt Korda ein Rezept und zwei Magnete von der Kühlschranktür ab, drückt kurz, schraubt den Motor mit dem Schraubenzieher los und schiebt das Teil an die alte Stelle zurück.
Er holt sich die Schere und die Schale und entnimmt dem Eisschrank die „brainsickle". Im „Gibberish Boy Room" schlägt er den Spiegel mit dem Hammer entzwei und besorgt sich so eine Scherbe, die auch zum Blenden der Augäpfel vorher verwendet werden kann, sofern das Ding zusammen mit der Deckenleuchte verwendet wird. Der Junge wird einer Behandlung mit dem Realitäts-Warp unterzogen, dann akzeptiert er den Gegenstand aus dem Kühlschrank.
Schwierige Operationen sind auch im „Mailbox Room" auszuführen. Zuerst interessiert sich Korda für die Puppe, die ihm erstaunlich ähnlich sieht. Er öffnet den Briefkasten (mailbox), schließt ihn, drückt, öffnet ihn abermals und entnimmt ihm einen Brief. Natürlich ist das, was darin geschrieben steht, auch zu lesen.
Am Boden liegen gleichfalls etliche Schriftstücke. Sie werden zusammen mit dem Papier verwendet, das Papier dann auf den Umschlag angewendet, dieser kommt schließlich in den Briefkasten zurück (schließen).

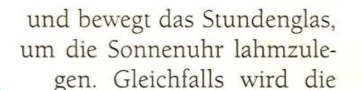


So'ne richtige Friede-Freude-Eierkuchen-Landschaft

Doch damit nicht genug. Der Kasten wird wieder zweimal gepusht, geöffnet – und siehe da: ein Paket liegt darin. Es handelt sich um eine weitere Treppenstufe.
Mit der Schere schneidet man im „Garden Room" die Wasserpflanzen ab und gibt sie den Bienen. Nun wendet man den PDA auf die Harke (rake) an. Der Rechen kann genommen werden und die Blätter damit zusammengesammelt werden. Unser Held greift sich dann den Blatt-Abschnitt „leaflet" und das „table leaf".
Der elefantöse Magnet zieht den im Wasser liegenden Meißel an Land (ganz links im Bild). Nebenan ist ein Stein, er kann mit Hilfe des neu ergatterten Werkzeugs bearbeitet werden. Ebenso muß der Baum daran glauben (Hammer und Meißel einsetzen, um eine weitere Stufe zu erhalten).
Die Smallings höchstpersönlich halten sich im „Smallings Room" auf. Ein Gespräch bringt Korda ein weiteres Stück voran. Korda fängt einen Goldfisch – wobei er auf dem Sprung sein sollte, da das Fischlein manchmal unversehens zu Boden fällt.
Danach gibt es wieder eine kleine Unterhaltung mit Smallings. Entweder händigt man ihnen zwei Treppenstufen aus und überlistet sie dann, indem man ihre Stufe mopst, oder man fertigt ein Boot für sie an. Der Motor des Kühlschranks wird mit der Schale verbaut, dann steckt man noch ein kleines Blatt dran (hernach an Smallings übergeben).
Nochmal geht es zum „Gibberish Boy Room". Der Junge bekommt die Puppe, der Raum wird durch denselben Gang verlassen, durch den man kam – und Korda wandert zum „Eyeballs Room" weiter. Dort werden die Augen abermals geblendet (siehe weiter oben im Text), dann holt Korda den Realitäts-Drive hervor und verändert damit den Tisch, um den „table leaf" auf selbigen anzuwenden.
Insgesamt sieben Stufen werden im „Picture Room" zur Vervollständigung der Treppe benötigt.



Man gelangt dadurch zu einem neuen Raum, in dem eine „thyme plant" darauf wartet, gefleddert zu werden. Korda stellt alle Uhren auf 6:00 ein – zum Einstellen der modernen, digitalen Zeitanzeiger muß der PDA herhalten. Die Wasseruhr kann durch Betätigen des oberen Füllmechanismus justiert werden. Dabei sollte nach jeder Aktion die Uhrzeit kontrolliert werden.
Eine altertümliche Standuhr bzw. die Sonnenuhr sind durch Herumschieben der Zeiger einstellbar, die Nachbildung des Big Ben muß dazu erst geöffnet werden. Nur die Kuckucksuhr fällt aus der Reihe, sie läßt sich aber mit dem Realitäts-Drive beeinflussen.
Schnell das Vögelchen nehmen und den Füllmechanismus der Wasseruhr abmontieren!
Dann das Stundenglas mit dem Hammer zertrümmern und den Sand aufsammeln. Auch der Zweig der Thymianpflanze muß dran glauben, mit den Überbleibseln wird der Füllkasten der Wasseruhr versorgt. Nun mischt man den Sand dazu. Die Paste kommt in die Standuhr (vorher mit Schraubenzieher öffnen).
Um die Unordnung komplett zu machen, setzt Korda den Kuckuck in die Wasseruhr



und bewegt das Stundenglas, um die Sonnenuhr lahmzulegen. Gleichfalls wird die Digitaluhr mit Hilfe eines Schraubenziehers ausgeschaltet, der Big Ben kriegt einen Nagel verpaßt.
Zuletzt verläßt der Chronomaster den Raum. In der Nähe holt er den Speer aus dem Gebüsch und greift sich den Stein. Er bemerkt eine Wasser-Rinne in nächster Nähe, die er manuell nach rechts, genauer: scharf rechts, umleitet. Dann entfernt er sich schnell davon und geht im spitzen Winkel nach links ab. Der Stein wird ins Wasser geworfen, dann versucht Korda, die Rinne ganz wegzubewegen, sodaß eine neue von links ins Bild kommt. Er geht hin und sieht, daß sie von dem Stein aufgehalten wird. Nun wird der Fluß halb überquert, dann der Speer auf die Rinne geworfen und der restliche Weg zurückgelegt.
Wir kehren zum Schiff zurück und fliegen nach Dyce.

## Dyce

Man beginnt, ohne überhaupt passendes Dyce-Geld im Inventar zu haben. Als erstes werden zwei Wandpaneele anbei mit einem Schraubendreher entfernt.
Zum Vorschein kommt ein Schaltkreis, an den der PDA angedockt wird. Neu im Sortiment ist der Frequenz-Manipulator (kurz: FM), mit dessen Hilfe die Aufzug-Kontrollen modifiziert werden.
Sobald der Lift betreten wird, steht eine Knobelaufgabe an. Ziel ist es, alle Emblempaare mit den Abbildungen der Planeten zu öffnen.
Tip: versuchen Sie, wenigstens ein paar Abbildungen mit gleichen Zeichen im Gedächtnis zu behalten - und diese zuerst zu öffnen. Wagen Sie sich dann an das nächste Element und an einige weitere - wenn es tatsächlich klappt, müssen Sie nur noch im Hinterkopf behalten, welche Zeichnungen auf den Kacheln waren, die Sie zuerst ausprobiert hatten.
Sicher werden Sie dieses Puzzle bald gelöst haben. Milo fragt nach, und Korda reagiert mit der Antwort „PLAN". Nun muß die Bedienoberfläche abgeschraubt werden. Der FM wird jedoch nicht hier, sondern auf das Kontroll-Paneel bei Deters mechanisiertem Kameraden angesetzt, und erst dann an der eben freigelegten Stelle.
Der grüne Hebel wird nach unten gedrückt, und ein Knopf aktiviert, bzw. eine Wählscheibe auf „3" eingestellt. Wieder muß ein Knopf betätigt werden. Deter kann nun festgenommen werden.
Im „Chop Shop" (hinfliegen) spricht Korda mit dem „Book Mobile". Er betritt den obskuren Laden und befragt den Chirurgen. Nachdem unser Held sich die Karte und die Werkzeuge unter den Nagel gerissen hat, kehrt er zum Book-Mobil zurück und verwendet die Büchereikarte.
Wiederum beim Chirurgen angelangt, gibt man ihm das Buch und den J5 Pin, nach dem er verlangt hatte. Nun gibt es eine Unterhaltung, und nachdem Lodrun weggegangen ist, noch eine weitere mit dem Doktor. Was täte Korda ohne den PDA (auf Doktor anwenden)!
Oh weh, im Müllkübel draußen findet man eine Hand und ein Hirn. Wie weiter? Drinnen besorgt man sich einen Mech-Arm und quatscht nochmal mit dem Herrn Doktor.
Am „O'Ryan Estate" (hinfliegen) benutzt man den Laptop (PDA) mit den Solarzellen, dann die Solarpaneele mit der Tür. Zuletzt betritt man dieselbe.
Hinter der linken Tür greift man sich den Truthahn und die Schale mit Weintrauben. Dann wird die Kiste bewegt (push). Nun holt man sich den Schlüssel und schließt den Kasten auf. Darin verbirgt sich eine Key-Karte. Vom Korridor aus orientiert Korda sich nun rechts, wo er hinter der rechten Tür ein abgerissenes Ticket aufgabelt. Der Fernsehschirm wird mit dem FM, das Paneel mit dem Schraubenzieher traktiert. Um das Kontrollelement mitnehmen zu können, muß noch einmal der mechanische Schraubendreher ran.
Zurück auf den Korridor, und den Schirm nach unten verlassen. Die Tür linker Hand läßt sich mittels Key-Karte öffnen. Merriwind bietet sich als Gesprächspartnerin an. Eine Stimmgabel „tuning fork" wird Opfer unserer Zerstörungswut (Hammer anwenden). Das Ding hilft dabei, die Teleskoplinse zu zerbrechen. Jetzt öffnet Korda die Fensterlamellen und holt sich einen Ziegelstein, der in der Nähe von Merriwind zu finden ist. Der „Jack-In-The-Box" wird ebenfalls aufgetan, und der Inhalt gnadenlos mit dem Ziegel zerkleinert (im Inventar).
Irgendwo muß sich auch ein Monster verbergen. Ist es hinter einem der Fenster? Danach geht es in den Raum mit dem Fernsehschirm, wo ein Polster verrückt wird und daraufhin eine Münze zum Vorschein kommt. In Merriwinds' Raum wirft man die Münze in den Augen-Automaten und erhält einen Augapfel. Korda verfolgt amüsiert, wie der Pilz sich verwandelt und wendet die Klammer „grip clamp" darauf an. Merriwind wird gefangengenommen.
Der Chronomaster sieht in das Loch und erblickt eine Flöte und eine andere Schlüsselkarte, die er beide an sich nehmen sollte. Im Korridor läßt sich nun die Tür rechter Hand öffnen. Korda widmet sich wieder seiner Lieblingsbeschäftigung, das heißt, er schraubt an irgendwelchen Paneelen herum. Genauer, er öffnet eines am linken Fuß des Mech-Roboters, und baut dort das mitgebrachte Kontroll-Element ein. Aktiviert wird der Roboter durch den FM.
Im Gang montiert unser Nachwuchs-Elektroniker eine Fläche ab. Einige Sicherungen verbergen sich dahinter. Mittels des PDA kann der Blechkamerad in Bewegung gesetzt werden. Problemlos durchbricht das schwere Gerät die Tür zu Dwistors Behausung.
Dwistor wird in ein Gespräch verwickelt, Korda achtet jedoch darauf, ihn nicht direkt zu bedrohen, sondern zu bluffen oder den Rückzug anzutreten. Man benutze die Flöte, um Milo zu retten und Dwistor in Gefangenschaft zu nehmen.
Am Boden liegt ein zerstörter Laptop. Das Monster „ketter beast" kriegt einen saftigen Truthahnschenkel. Nun nimmt Korda noch die andere Hälfte des Gewinn-Tickets mit und setzt das Papierstück zusammen.
In den Hallen des „Docks Casino" steht Alachra. Hier empfiehlt es sich, die linke Hand auszuwählen, sobald man aufgefordert wird, mit ihm zu spielen. Damit ist auch er schachmatt gesetzt.
Der Roboter bekommt einen Augapfel und ein paar milde Worte. Das vervollständigte Ticket kann am Verkaufsautomaten in bare Münze verwandelt werden. Korda geht nach links und gibt Selena das Geld. Sie wird ihn nach Orrary führen. Dort spricht man mit Milo.
Hier kann man einen der drei Pläne auswählen. Je nachdem werden drei verschiedene End-Sequenzen gezeigt. Nur der zweite Plan war der richtige. Im Innern baut der PDA eine Verbindung zu dem Planeten auf, und er hört auf, sich zu drehen. Zeit, den Resonanz-Tracer anzuwerfen. Der Frequenzmanipulator sollte nun auf das rote Rechteck einwirken, das auf der Planetenoberfläche erschienen ist. Zum Schluß nimmt Korda alle Kraft zusammen und zersört mit dem Hammer die Batterie. Das Spiel ist zu Ende.



# BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Die zwei aus MTV bekannten Videoten feiern dank Viacom NewMedia nun auch ihr multimediales Debüt unter Windows 95. Wer die Fernsehserie kennt, und wer kennt sie schon nicht, wird das Spiel lieben. Und auch die noch etwas Unschlüssigen, die noch nicht so recht wissen, ob sie die Jokes der beiden Blödmänner nun eher urkomisch oder niveaulos bis zum geht nicht mehr finden sollen, werden in diesem Spiel ganz klar erkennen: blöder, und auch besser, kann man eine TV-Umsetzung nicht machen. Wir von der Redaktion warten nun schon mehr als gespannt auf den zweiten Teil, der hoffentlich in Bälde produziert wird, und Ihr, liebe Leser, solltet nun Acht auf Euer Zwerchfell geben und Euch noch ein paar Nachos bereitstellen.

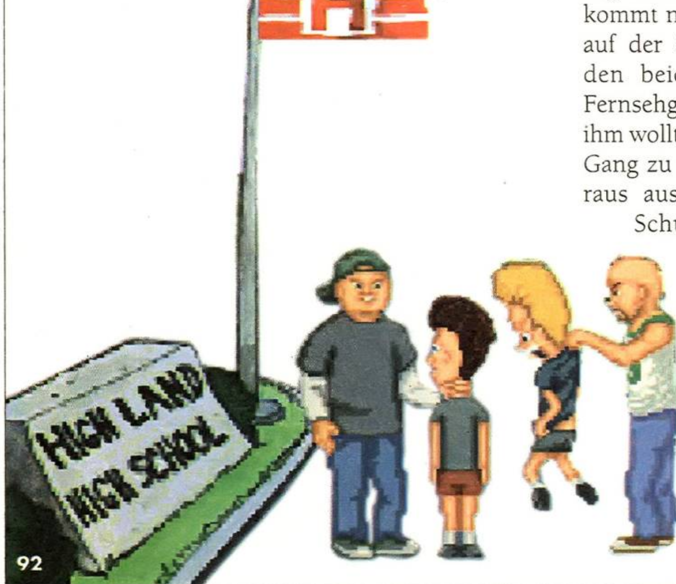


Praktisch und kostengünstig eingerichtet: der Flur.

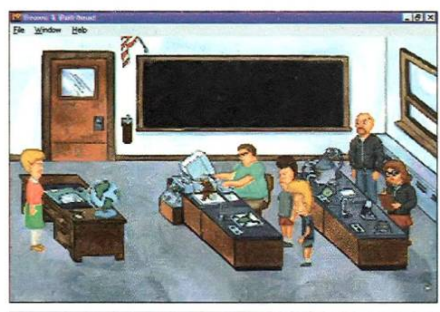
Noch so zur Anmerkung: Die Wörter in den Klammern, wenn auf ein Gespräch hingewiesen wurde, sind nicht etwa unsere schönsten Wunschträume oder die Fahndungslisten von verschwundenen Gegenständen hier in der Red., nein, sie meinen die Icons in der großen Sprechblase, die für das Gespräch angeklickt werden müssen, wenn das Gespräch halbwegs sinvoll werden soll...

## Prolog

Wie auch aus dem Fernseher bekannt, arbeiten Beavis und Butt-Head in ihrer Freizeit bei Burger World, dem einzigen Fastfood-Laden in ihrer Region, als Bedienung am Drive-In. Eines Tages kommt Todd, Boss der coolsten Gang von Chicago, vorbei, um sich sein Fresserchen zu bestellen. Durch ein kleines Mißverständnis kriegen sich die drei zwar tierisch in die Wolle, doch B&B sind so fasziniert von ihm, daß sie auch gleich Mitglied in seiner Bande werden wollen. Und das versuchen sie mit allen Mitteln der Dummheit...



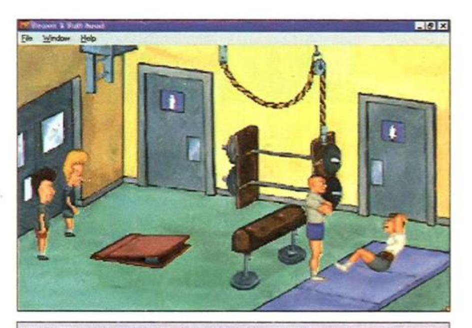

## Schule



Der verhaßteste Ort von Beavis und Butt-Head: die Schule

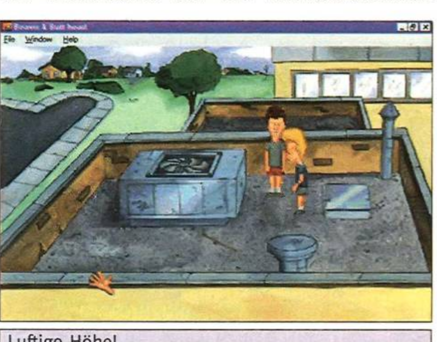
Biologie-Unterricht ist angesagt. Und Frösche sezieren. Doch die Aufmerksamkeit von Beavis und Butt-Head wird sogleich auf etwas anderes gelenkt: Todd kommt nämlich vor dem Klassenzimmer auf der Straße vorbei. Und schon fällt den beiden etwas minderbemittelten Fernsehguckern ein, was sie noch von ihm wollten. Um Mitglied in seiner coolen Gang zu werden, müssen sie erst einmal raus aus der megamäßig langweiligen Schule. Sie schnappen sich den Toilettenschlüssel, der neben der Tür hängt, melden sich bei ihrer Lehrerin Mrs. Dickey ab und stürmen heraus auf den Flur. Doch weiter raus können sie erstmal nicht, da der Direktor der Anstalt, McVicker, da draussen Patrouille läuft. Die beiden gehen nach rechts in die Turnhalle (Gym), wo Butt-Head auf das nette, hölzerne Sprungbrett jumpt. Von dort aus fliegt er etwas unelegant auf das Turnpferd.

Zurück geht's über das Sprungbrett und von dort aus an die Leiter. Beavis soll Butt-Head dort nun runterholen – auch das gelingt nur mit einer Hand voll Glück



Das Turnpferd wird sich trotz Polsterung noch als sehr schmerzhaft erweisen...

und etwas unsanft. Über die Leiter erreichen die beiden das Dach, von dem aus sie McVicker auch gut beobachten können. Um ihn von der Straße wegzulocken, starten sie das erste von vier Minispielen (das ist auch das einzige, das zur Lösung des Spiels absolviert werden muß) – das Loogie-Game. Bei diesem Spiel rotzt wahlweise Beavis oder Butt-Head von der Dachkante auf die vorbeilaufenden



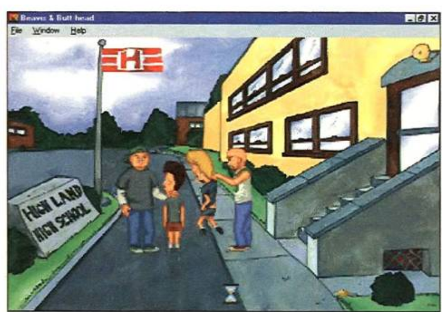
Luftige Höhe!

bzw. -fahrenden Passanten, unter ihnen auch McVicker, herab und versucht so, durch Treffer möglichst viele Punkte zu ergattern. Für jeweils 10 Punkte gibt es dann einen eklig-schleimigen Mega-Loogie, mit dem McVicker getroffen werden soll. Hat er den grünen Brocken abbekommen, stürmt er in das Schulgebäude, um auf dem Dach nach dem Rechten zu sehen.




Nicht zur Nachahmung empfohlen: das Loogie-Game

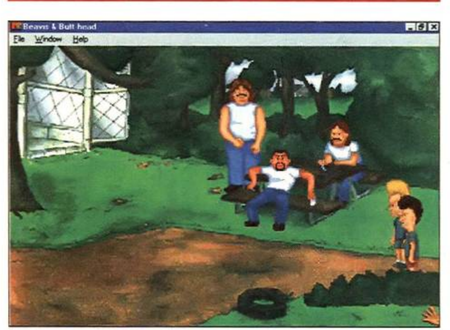
Damit die beiden Videoten nicht erwischt werden, schnappen sie sich den Stock und stecken ihn in den Ventilator über dem Lüftungsschacht und setzen das Ding so außer Gefecht. Nun können sie in die Röhre hinabsteigen und kommen genau vor dem Ausgang wieder raus.
Auf dem Vorhof treffen sie auf ein paar Jungs aus Terrys Gang, die gar nicht so erfreut darüber sind, Todds Freunde hier zu treffen. Sie geben Beavis und Butt-Head eine Message für Todd mit auf den Weg und machen sich aus dem Staub.




Fiesliche Typen an einer fieslichen Schule

B&B dagegen machen sich auf den Weg zur Übersichtskarte (einfach nach links in Richtung weg-von-der-Schule gehen) und von dort aus zum Park.

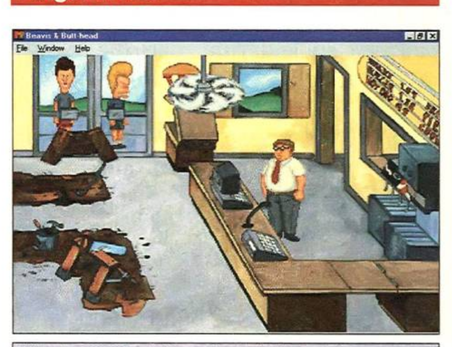
## Park



Der coolste Haufen auf der Welt: Todds Gang

Gleich am Eingang sehen sie Todds Gangmitglieder herumsitzen. Nun kommt das schwierigste Thema für die beiden Dumbasses: ein Gespräch. Und dennoch kriegen sie es hin, mit Todd ein paar Worte zu wechseln (Butt-Head, Todd, Beavis, Terrys Gang, Butt-Head, Essen), ohne gleich eins auf die wenn auch verrotteten Denkorgane zu bekommen.
Weiter geht es bei der Mülltonne links: Aus dem danebengeschütteten Schrott fischen die beiden virtuellen Krachmacher einen Flyer vom Café raus: Eine Wal-Sperma-Benefiz-Veranstaltung soll da stattfinden, und dieser Flyer ist zugleich die Eintrittskarte dafür. Zuerst statten die beiden aber noch Burger World einen Besuch ab.

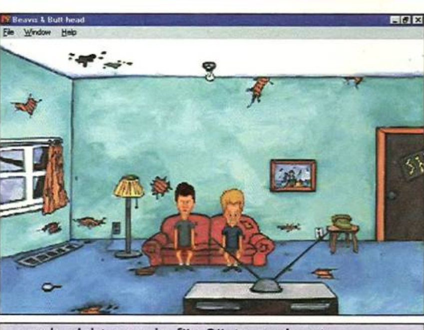
## Burger World



Hier kann man keinen Gast mehr empfangen...

Vom Chef erfahren die beiden, daß der Laden gerade umgebaut wird und sie für die nächsten Tage frei haben. Essen können sie nun natürlich nicht bekommen (Burger).

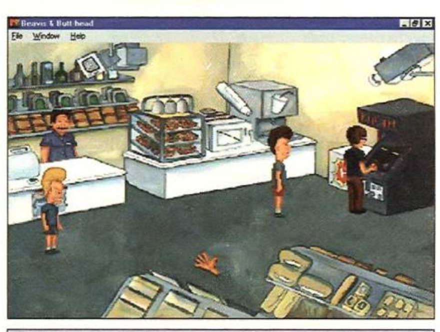
## B&B's Wohnzimmer



...auch nicht gerade für Gäste geeignet...

Natürlich finden sie hier auch kein Essen - zumindest kein brauchbares -, aber die Lupe, die auf dem Boden liegt, können sie später vielleicht nochmal benutzen. Und doch haben sie noch eine Idee, wo sie Essen herbekommen können: von der Tankstelle (dem Food Mart).

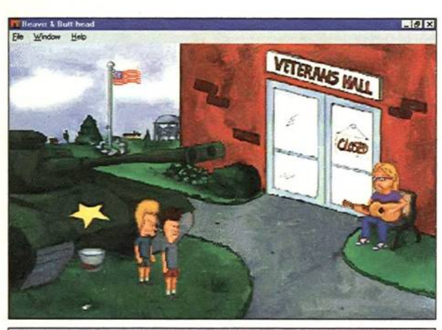
## Food Mart



Unglaublich: Wenn man hier etwas mitnehmen will, muß man es bezahlen...

Durch die Glastüren betreten sie den Mini-Shop und versuchen, sich etwas zu Essen zu ergattern. Doch wie es diese kapitalistische Welt nun einmal so will, müssen sie für alles, was sie mitnehmen wollen, bezahlen - und wie sollen sie das tun, wenn sie pleite sind...
Also betteln die beiden Anderson, den Typ neben dem Spielautomaten, an (Nachos, Dollars). Doch der erzählt ihnen nur, daß sie sich bei der Army vielleicht ein paar Dollar hinzuverdienen können.

## VFW-Hall




Panzer putzen ist angesagt!

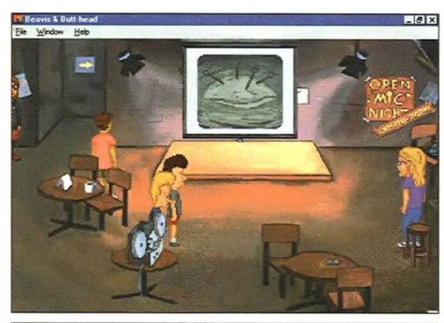
Buzzcut, der Aufsichtsfuzzy für dieses Gebäude, gibt Beavis & Butt-Head nach einigem Hin und Her dann doch einen Job (Anderson): Sie sollen den Panzer putzen. Sobald er weg ist, versuchen die nicht gerade intelligenten Highschool-Anhänger natürlich lieber, das grüne Ding zu knacken, doch irgendwie mangelt es an der Kraft der beiden.



## Beavis & Butt-Head in virtual Stupidity

Naja, dann statten sie also erstmal dem Café einen Besuch ab- vielleicht gibt's ja da was zu lachen...

### Coffee House



Schützt die Wale!

Der Tussi am Eingang drücken Beavis und Butt-Head ganz cool ihren Einladungs-Flyer in die Hand. Beavis macht's sich dann über alle Kaffeetassen, die im Raum verteilt sind, her, und schlürft sie leer. Als alle alle sind, entdeckt er den Cappuccino-Automaten hinter der Theke. Den Typ am Thekeneingang kann Butt-Head dann doch noch weglocken (Kaffee), so daß der Blonde freie Bahn hat. Nach so viel Koffein kann Beavis nun nichts mehr passieren - kein Verschluß ist zu stark für ihn, kein Gegner zu kräftig - zurück zum Panzer!

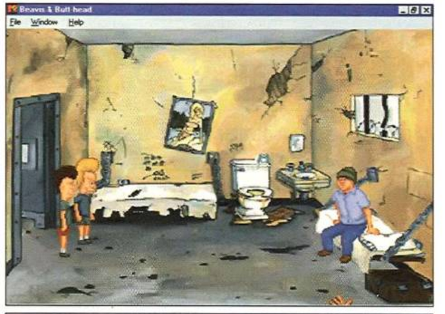
### VFW-Hall

Und so schafft er es denn auch, den Deckel von dem Kettenfahrzeug aufzukriegen - let's rock!

### Gefängniszelle

Die Seife vom Waschbeckenrand schmeißt Butt-Head Psycho-Sam, der sich unter dem linken Bett versteckt, zu. Dieser hält das Waschutensil für etwas zu Essen und beißt genußvoll hinein - sobald er jedoch erkannt hat, mit was es

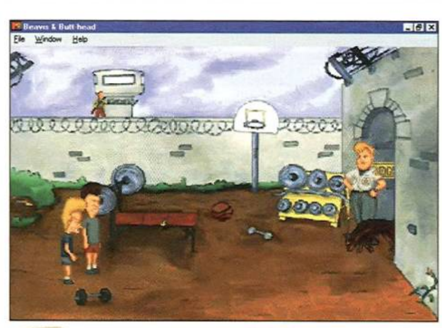




Eine richtige Luxuszelle...

seine Geschmacksnerven da zu tun haben, spuckt er den ganzen Klotz wieder aus. Nun nimmt sich Beavis des Säuberungsgerätes an, aber auch ihm schmeckt das nicht so ganz.
Beavis und Butt-Head wenden sich anschließend Leroy, ihrem einzigen sichtbaren Zellenkumpanen zu, und reden mit ihm (Psycho-Sam, Todd, Quater, Butt-Head, Beavis). Der brüllt danach plötzlich so laut rum, daß die Wärter reinkommen und ihn zur Ruhe bringen wollen. Das funktioniert aber nicht so ganz, weil die Seife im Weg liegt und einer der Wärter darauf ausrutscht. Glücklicherweise verliert er dabei seine Schlüssel, die Psycho-Sam solange aufbewahrt, bis die Uniformierten sich wieder verzogen haben.
Nun können Beavis & Butt-Head sich das ganze Bund schnappen und sich wenigstens ein bißchen freier fühlen. Mit ihm öffnen sie die Zellentür und entflüchten auf den Gefängnishof.

### Gefängnishof



Und keiner bemerkt, wie frei Beavis & Butt-Head hier herumlaufen.

Hier reden sie mit Killer, dem richtig mies drauf aussehenden Typen auf der Bank vor der Tür zum Insane-Wing (Butt-Head, Quarter). Dann nehmen sie das Laken, das neben ihm liegt, und auch noch das Handtuch, das hinter dem Bodybuildingbereich weiter rechts an einem Haken an der Wand hängt.
Weiter geht's im Bescheuerten-Flügel, dem Insane-Wing: Aus dem Nachtschränkchen klauen sich die beiden Intelligenzbolzen das Schock-Therapie-Gerät und reden anschließend mit dem einäugigen Gefangenen, der gerade ein Buch liest (Buch). Auf dem Nachtschränkchen finden sie noch eine Fotokamera, mit der sie den Rückweg in die Zelle antreten.

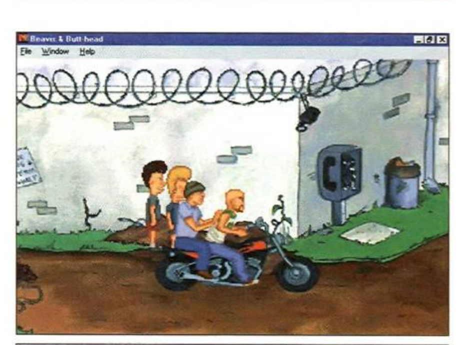
### Gefängniszelle

Das Laken haben Beavis und Butt-Head für Psycho-Sam mitgebracht, dieser schmeißt ihnen als Dank dafür sein Lieblings-Kuschel-Blitzgerät unter dem Bett hervor, das sie sofort auf die Kamera schrauben. Damit wackeln sie wieder zu Killer.

### Gefängnishof

Auch wenn der das gar nicht so gerne sieht, wird er von Butt-Head und Beavis dreimal fotografiert und läßt vor Wut dann seinen Quater fallen, den Leroy so dringend benötigt, um seinen Fluchttunnel zu beenden. Doch zuerst beginnt noch eine riesige Klopperei auf dem Hof, die zur Folge hat, daß unsere beiden Zeichentrickhelden wieder in ihre Zelle gesperrt werden. Dank des Schlüsselbundes können sie aber wieder auf den Hof entkommen, den Quater aufheben und ihn Leroy in der Zelle geben. Alles klar machen zum Ausbruch!

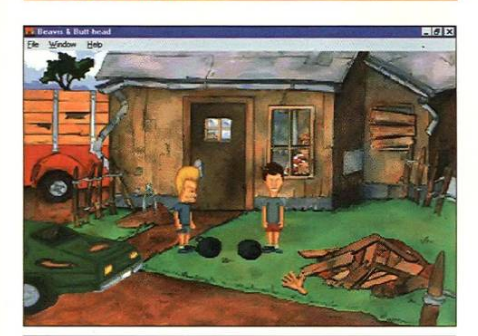
### Vor dem Gefängnis



Draußen sind sie, aber wie kommen sie wieder in die Stadt?

Noch sind die beiden aber nicht ganz draußen. Leroy wird zwar mit dem Motorrad abgeholt, doch Beavis und Butt-Head haben davon irgendwie nichts. Mit dem Schock-Therapie-Apparat können sie aber den Wärter, der etwas weiter rechts auf seinem Stuhl ein Nickerchen hält, außer Gefecht setzen und dann mit dem Transporter als vermeintliche Frauen entkommen.

## Slaughter House



Ob hier noch einer arbeitet?

Wieder einmal etwas unsanft landen die TV-Kritiker in Spe vor diesem zerfallenen Schlachthof. Aufgrund der Fußkugeln ist dann auch ihre Bewegungsfreiheit eingeschränkt - aber es reicht noch soweit, daß Beavis sich das Holzbrett vom Boden angeln kann. Dieses lehnt er an eine der Fußkugeln und benutzt dann die Wippe. Nun sind sie frei!!!

## B&B's Wohnzimmer

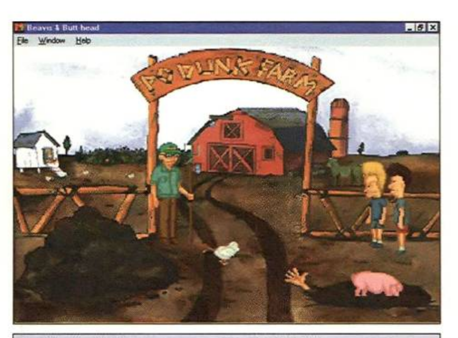
Abgesehen von ihrem unfreiwilligen Gast ist bei Beavis und Butt-Head wieder alles in bester Ordnung. Von dem zusammengeflickten Todd erhalten sie den Auftrag, ihm sein Auto wiederzubeschaffen. Wenn sie das hinkriegen, können sie auch Mitglieder in seiner Gang werden. Ab geht's zu Burger World!

## Burger World

Der Laden hat frisch renoviert wieder aufgemacht, doch trotzdem nur eine Kundin. Macht nix, denn genau diese Lady suchen Beavis und Butt-Head: Gina, Todds Freundin. Sie hat den Autoschlüssel für den von Todd so kläglich vermißten Wagen. Mit ihr wechseln sie noch ein paar Worte über die ganze Thematik (Todd, Schlüssel) und nehmen sich dann das Essen vom Tisch, das Butt-Head in den Deckenventilator wirft. Das lustige Gespritze bewirkt, daß die Aushilfe hinter der Theke allen Mut zusammen nimmt und sich ganz schnell verdrückt. Nun können unsere beiden verpixelten TV-Helden in die Küche eindringen und sich dort den Spachtel einstecken. Mit diesem machen sie sich auf zur Farm.

## Farm

Vom Farmer lassen sich die beiden Videoten bestätigen, daß Todds Auto in der Scheune steht (Todd, Scheune). Außerdem





Keiner würde es merken, wenn man den Farmer mit zu seinen Tierchen in den Kuhstall stellen würde...

erzählt er ihnen, daß sie eine spezielle Infrarot-Fernbedienung brauchen, um das Tor zu öffnen.

## VFW Hall

Hier treffen Beavis und Butt-Head wiedermal auf Anderson, mit dem sie über Todd und den Garagentür-Öffner reden. Anderson erzählt, daß er schon seit längerem einen vermißt, und er meint, das letzte mal, als er das Teil gesehen hat, hat er gerade einen Bär zum Ausstopfen zum Tierpräparator gebracht.

*Übrigens: An jedem der Ameisenhaufen kann das Minigame „Bug Justice" gespielt werden. Dazu einfach die Lupe mit dem Ameisenhaufen benutzen. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Süßigkeiten innerhalb der dreißig Sekunden zu retten, indem man die ekligen Krabbelinsekten, die es auch auf die Bonschen abgesehen haben, mit dem Vergrößerungsglas niederbruzzelt.*

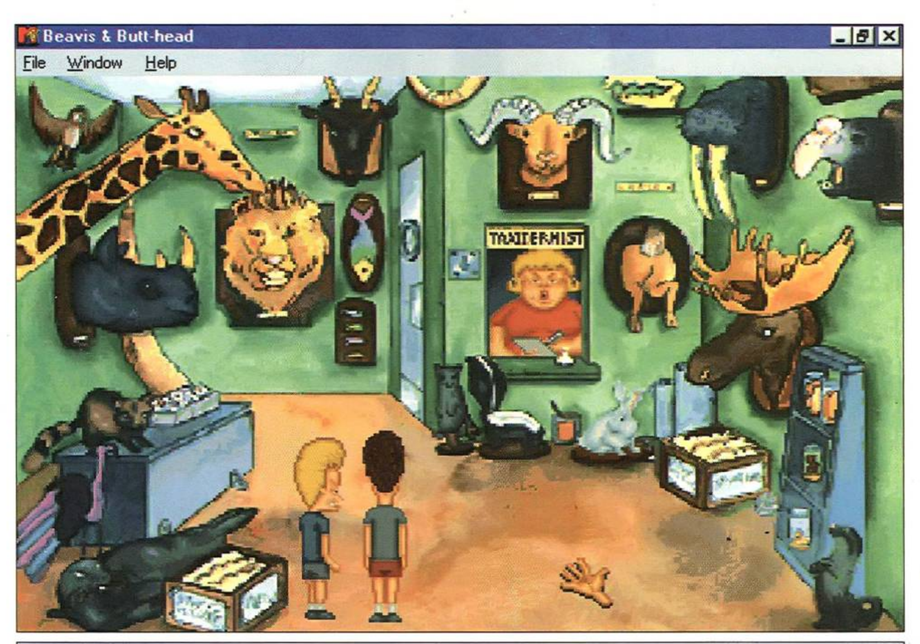


## Tierpräparator

Aus dem ausgestopften Hasen rupfen sich die beiden erst einmal einen Faden raus - man weiß ja nie, wofür der noch gut sein könnte. An diesen bappen sie im Inventar das Kaugummi aus der Schule. Aus dem Kasten auf dem Tisch links nehmen sie sich noch ein Schlangen-Glasauge.

## B&B's Wohnzimmer

Jaha, der lustige Faden entpuppt sich als wahre Geldangel: Beavis zieht sich aus dem Lüftungsgrill ein 25-Cent-Stück.

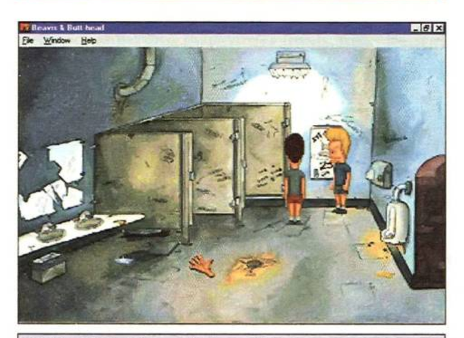




Die Frau in der kleinen Butze macht tote Tiere wieder (fast) lebendig.

## Beavis & Butt-Head in virtual Stupidity

### Coffee House



Sieht nicht sehr sauber aus hier...

Auf der Toilette des Cafés ziehen sich die beiden für den eben ergatterten Quater ein Kondom aus dem Automaten und gehen zur Tankstelle.

### Tankstelle

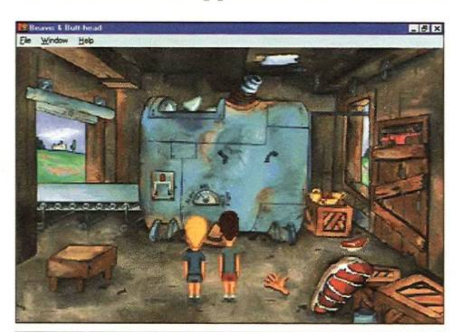
Die Luftpumpe an der Zapfsäule benutzen Beavis & Butt-Head, um ihr Kondom etwas größer zu machen. Mit dem Pseudo-Luftballon gehen sie zur Schule.

### Schule

Im Flur vor den Klassenzimmern steht gerade der Hausmeister und schrubbt den Boden. Er knotet aus dem aufgeblasenen Kondom einen Luftballon-Hund.

### Slaughter House

Diesmal erkunden Beavis und Butt-Head das Innere des Schlachthauses. Beavis stellt die Schlachtmaschine an und beobachtet ganz interessiert, wie das Teil nun funktioniert. Doch irgendwie gibt dies noch nicht so den richtigen Kick. Also stellt er den Geschwindigkeitsregler auf die höchste Stufe und startet die Apparatur noch einmal.



Hier wird wahrscheinlich der Rinderwahnsinn hergestellt.

So ganz verkraftet das etwas angestaubte Gerätchen solche Tempovorgaben wohl doch nicht und spuckt eines der einer Axt sehr ähnelnden Schneideblätter aus. Außer der Axt lassen Beavis und Butt-Head noch ein Fleischstück in ihr Inventar wandern und ziehen wieder ab zum Gefängnis.

### Vor dem Gefängnis

Eigentlich bekloppt, freiwillig wieder hierher zu kommen, aber in diesem Fall macht es Sinn. Den wirklich wütenden Wachhund besänftigen die TV-Stars mit dem Fleischstück und jagen ihn mit dem Ballon-Pudel davon, nachdem sie seine Kette mit dem Brecheisen gesprengt haben. Nun können Sie den Hammer nehmen und wieder in den Park entschwinden.

### Park

Das tote Eichhörnchen an dem Baum treten die beiden auf die Straße. Kurz darauf kommt ein Auto angefahren, das den Kadaver auch noch plättet.

### Tierpräparator

Beavis und Butt-Head versuchen nochmal, die Verkäuferin zu überzeugen, daß sie an den Bären, den sie ausstopfen soll, wirklich ranmüssen (Eichhörnchen). Doch ohne Gegenleistung - wie z.B. ein totes Eichhörnchen - sieht sie da keine Möglichkeit. Zum Glück aber läßt sie kurz ihren Stift unbeaufsichtigt, so daß die beiden Kids ihn einstecken können. Zurück in den Park.

### Park

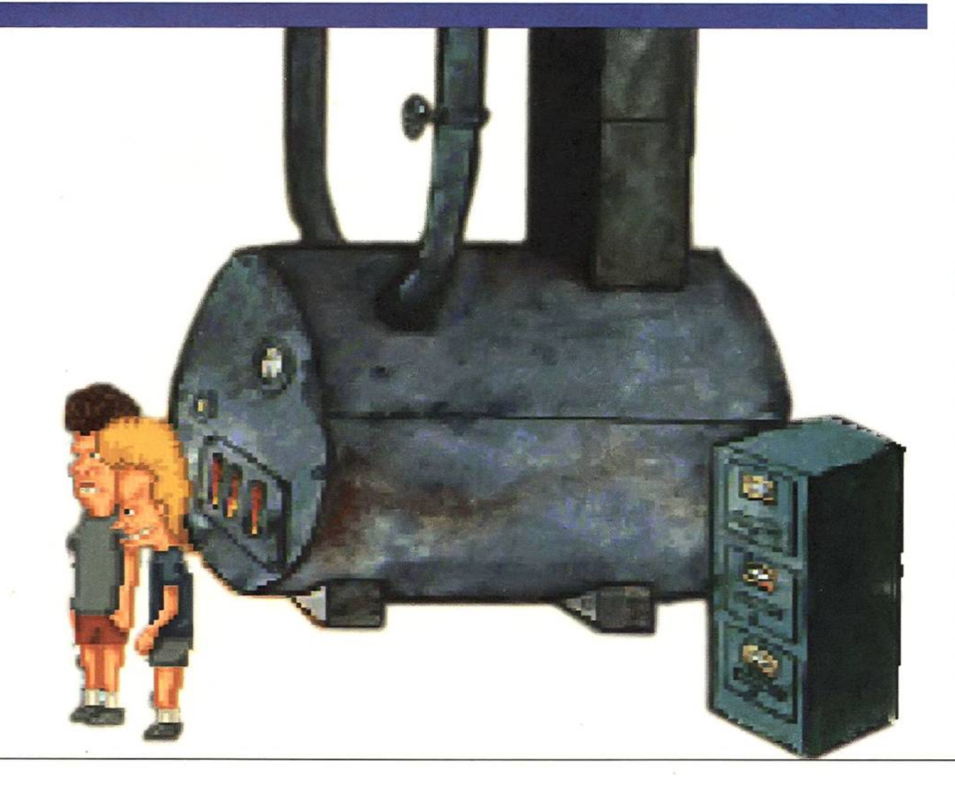
Jetzt muß das Schild neben dem Auto dran glauben: Aus dem „Free Parking" machen die beiden ein „Free Car". Irgendein Freak nimmt das ernst und fährt mit dem Auto weg. Die Videoten versuchen nun, das platte Eichhörnchen mit dem Spachtel von der Straße loszueisen, doch der Spachtel verhakt sich. Mit dem Hammer ist das Eisenteil aber gleich wieder befreit. Ab damit zum Taxidermisten.

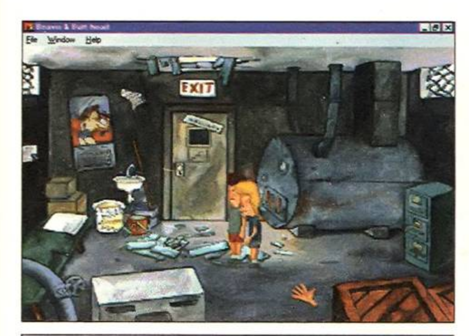
### Tierpräparator

Der Ladeninhaberin geben die beiden das platte Tier und erhalten es postwendend ausgestopft zurück. Beavis & Butt-Head reden mit ihr (Bär), und erfahren, daß der Bär mit dem neuen Innenleben nun an der VFW-Hall zu suchen ist.

### Schule

Vorher gehts aber noch in die Lernanstalt, wo die beiden Chaoten dem Hausmeister das ausgestopfte Eichhörnchen überreichen.
In der Turnhalle klettert Beavis das Kletterseil hoch (2x das Seil anklicken). Mit dem Handtuch scheucht Butt-Head ihn bis an die Spitze des Seils. Beavis benutzt nun die Axt, um sich das Seil abzukappen, und fällt ... bis in den Heizungsraum.
Dort öffnen die beiden den Aktenschrank und finden die Liste mit den Codes für die




Zum Glück brennt das Licht...

Spinde im Flur. Diese stecken die beiden ein und nehmen auch noch die Malerutensilien mit. Im Flur dann öffnen sie Ginas Schrank mit der Liste (Schrank Nr. 69) und nehmen sich Todds Autoschlüssel.

## Coffee House

Im Café treffen die beiden Mr. Buzzcut wieder. Der ist aber nach dem Unglück mit seinem Panzer gar nicht so erfreut, die beiden zu sehen und geht etwas rüde mit ihnen um. Beavis' letzte Möglichkeit, sich aus dieser mißlichen Lage zu befreien: Buzzcut ordentlich eins in die Nüsse treten.

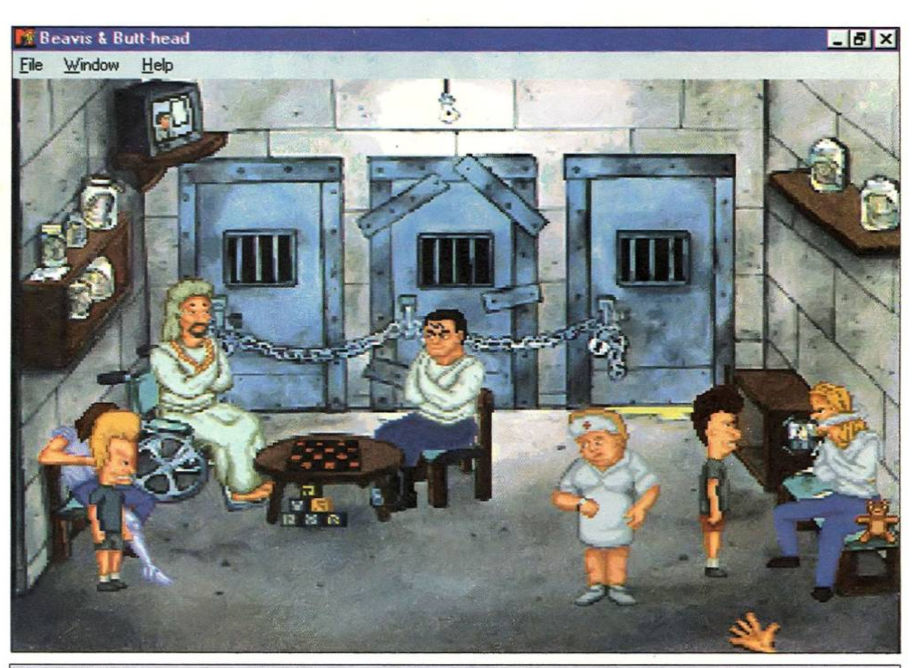
*Übrigens: Wer das Air-Guitar-Game spielen will, muß einfach nur das Mikrofon benutzen. In diesem Miniprogi können Beavis & Butt-Head nach Lust und Laune mit ihrer Luftgitarre rumdröhnen - und es gibt nicht einmal was zu gewinnen...*

## VFW-Hall

Hier finden Beavis und Butt-Head dann auch den ausgestopften Bären, nach dem sie so lange gesucht haben. Butt-Head tritt ihm in den Bauch und bemerkt, das da wirklich irgendwas drin rumschwimmt. Beavis tritt an das Hinterteil von dem Monsterteddy und zieht ein bißchen Stopfwolle heraus. Nach einem weiteren Tritt von Butt-Head kann er dann aber auch die Fernbedienung für das Scheunentor mit rauswühlen und einstecken.

## Gefängnis

In der Bescheuerten-Abteilung geben die beiden dem einäugigen Gefangenen das Schlangenauge aus Glas. Danach reden sie kurz mit ihm und erhalten zum Dank das Buch. Mit diesem rennen sie gleich in ihre ehemalige Gefängniszelle (die übrigens glücklicherweise immer noch offen steht) und schmeißen es Psycho-Sam unter das Bett. Von ihm erhalten sie ein Gebiß.



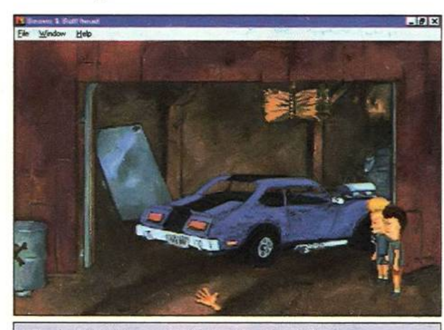
Bis auf Beavis & Butt-Head sind hier eigentlich alle normal...

## Slaughter House

Vor dem Haus liegt, ganz unauffällig im Gras, Todds Kennzeichen rum. B&B stecken es ein und verschwinden wieder.

## Farm

Der alte Farmer bekommt nun sein „neues" Gebiß von unseren beiden Pixelchaoten (Zitat Beavis: „two mouths are better than a head ... or something..."). Diese öffnen dann mit der Fernbedienung das Scheunentor und stapfen durch den matschigen Boden zu dem Auto.


Wie lange der es wohl noch macht?

Es ist wirklich Todds Wagen! Doch so können sie sich damit nicht an die Öffentlichkeit trauen. Also kriegt der Wagen ein ganz anderes Design: Mit den Malerutensilien aus der Schule verpassen die beiden dem Autochen ein wirklich ganz anderes Aussehen im schönsten B&B-Stil. Leeroys Kennzeichen tauschen sie noch gegen das von Todd aus und flüchten schließlich mit dem so toll getarnten Wägelchen.

## Food Mart


Gut, daß nicht gerade Hochsommer ist...

Weit kommen sie jedoch nicht. Irgendwas ist da wohl doch nicht ganz so doll unauffällig gewesen, wie Beavis und Butt-Head gedacht haben. Sie klopfen an den Kofferraumdeckel (benutzen) und machen so Daria auf sich aufmerksam. Butt-Head kann sie mit einigen charmanten Floskeln dazu überreden, den Kofferraum zu öffnen und ihm die Schlüssel zu geben (Butt-Head). Weiter geht die Fahrt - ab ins Ende.
Na denn bis zum nächsten Teil, Dumbass!



# LÖSUNG ZU „BLOWN AWAY“

James Dove, Spezialist im Boston Bomb Squad, hat ein Problem. Eine Welle von Bombenattentaten schwappt durch Boston und das, kurz bevor der Präsident die Stadt besuchen will. Ursache hierfür ist der etwas psychopathisch veranlagte Knallfrosch Justus, der noch eine offene Rechnung aus alten IRA Tagen mit James zu begleichen hat. Deshalb entführt er nach und nach James' Tochter Lizzy, seine Freundin Robin, seinen Freund und Arbeitskollegen Patrick und zu guter Letzt seinen Lehrer, Freund und Mentor Sam. Zu allem Übel hat Justus ein goldenes Händchen für Sprengstoffallen, eine Fähigkeit, die James' Leben drastisch verkürzen kann. Um seine Lebenserwartung entscheidend zu erhöhen finden sich in dieser „Lösung" zahlreiche Tips, mit denen so manche Klippe umschifft werden kann. Leider ist es hier nicht möglich, eine Komplettlösung anzubieten, denn einige Rätsel stellen die Geschicklichkeit auf den Prüfstand, andere wiederum verändern ihren Lösungsweg bei jedem Spielstart. Generell empfiehlt es sich aber dringendst, den Videosequenzen seine ungeteilte Aufmerksamkeit zu schenken und sich mit der Speicherfunktion vertraut zu machen.

ACHTUNG!
1. NUR EINE SICHERUNG AUF EINMAL EINSCHRAUBEN.
2. SICHERUNGEN MIT AUFEINANDER-FOLGENDEN NUMMERN KÖNNEN NICHT NEBENEINANDER PLAZIERT WERDEN.



Ein Magisches Quadrat der einfachen Art

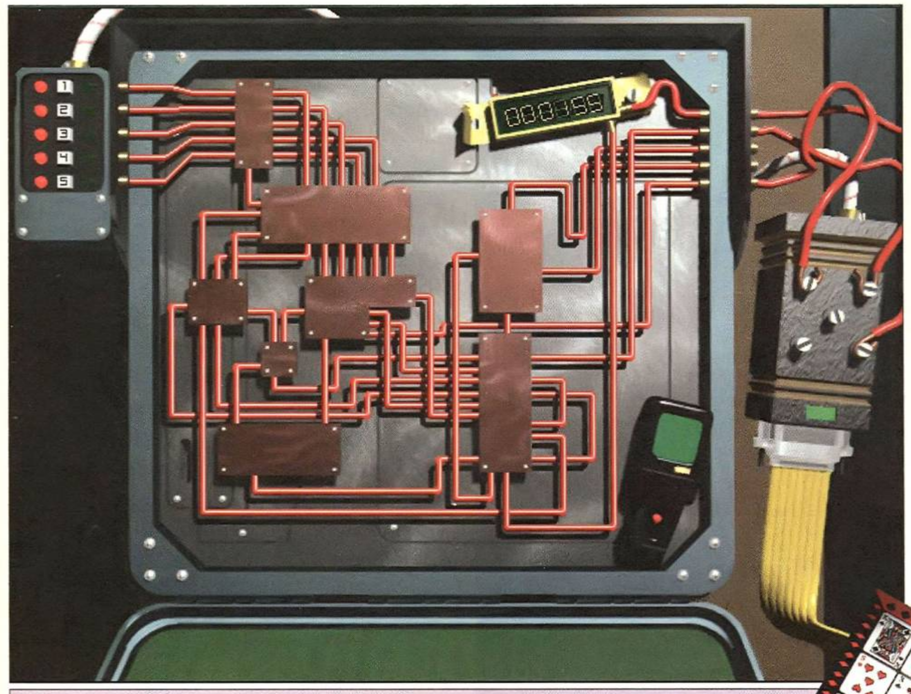
Die Geschichte beginnt im Krankenzimmer, in dem sich James nach einem Anfall von Selbstüberschätzung wiederfindet. Nachdem James von einem aparten Karbolmäuschen geweckt wurde, schmeißt er die Flimmerkisten an. Nach einem flüchtigen Blick auf das verpaßte Tagesgeschehen erscheint Justus im Bildschirm. Er verkündet mehr oder weniger kurz seinen Rachefeldzug und verschwindet wieder. Im Anschluß klingelt das Telefon. Patrick offenbart James, daß seine Tochter Lizzy entführt wurde und daß er wohl auch selber in Gefahr sei. Durch eine simple mathematische Operation (1+1) läßt sich der Kreis der Verdächtigen auf Justus eingrenzen. Also springt James schwerverletzt aus dem Bett und untersucht zunächst einmal den Schreibtisch. Neben dem Bleistift auf dem Tisch findet er eine kleine Sicherung. Danach geht's schnurstracks zur Tür, die durch ein Schloß gesichert ist. James erinnert sich kurz an die Zimmernummer und erhält damit den Hinweis, daß alle Summenwerte 15 betragen müssen. Die Lösung sieht folgendermaßen aus:

Vor der Tür wartet bereits Patrick, der sich auf den Weg ins Labor macht, während James noch etwas angeknackst in seine Wohnung wackelt. Dort wird er mittels TV von Justus empfangen, der zur bedächtigen Untersuchung der eigenen vier Wände rät. Kurz darauf erscheint ein blauer Bildschirm, auf dem ein Wort durch die Wahl des ersten Buchstabens vervollständigt werden muß. Nach der Eingabe von SIGHT wartet Justus mal wieder mit schlechten Nachrichten auf. Er hat Robin, Patrick und Sam geschnappt -das zehrt natürlich an den Nerven. Zur Entspannung gönnt sich James erst einmal eine Runde am Spielautomaten. Neben den dort abgebildeten Zitronen und Dynamitstangen huschen während des Spiels gelegentlich einige Buchstaben vorbei. Nun liegt es ganz bei James, die entsprechende Wortkombination zu erwischen, die weitere Hinweise liefert. Jedes Stichwort liefert die Hinweise zu einer der drei verschwundenen Personen und gliedert den nächsten Spielverlauf. DAME repräsentiert das Schicksal von Robin, LOCK klärt den Verbleib von Patrick und Toy verrät, daß Sam in einem Spielwarengeschäft zu finden ist. Die meisten Hinweise über den Verbleib der Personen findet James im Regal, wobei er es tunlichst unterlassen sollte, das linke überdimensionale Projektil im Schrank links oben zu berühren. Bei Nichtbeachtung dieses Hinweises klopft er postwendend an die Himmelstür.

## „Dame", das Schicksal von Robin

Die Hinweise zu Robin sind vollständig im Regal zu finden. Zuerst das Mikrofon, dann der Walkman und abschließend das Buch


Eine wahre Fundgrube für Lösungshinweise: das Regal


Wie war das noch ?

„Birds Of Paradise“. Danach geht's ins Studio. Nachdem James den linken oberen Knopf der Bühnenbeleuchtung (Stage Lights) gedrückt hat, entdeckt er Robin, gespickt wie ein amerikanischer Festtagsbraten. Die folgende Aufgabe dient lediglich dem Ego von Justus. Es macht ihm einen heiden Spaß, die Karte zu erraten, die sich James angeblich gemerkt haben soll. Das bedeutet schlicht und ergreifend wahllos eine der drei Reihen auszuwählen. Erfahrungsgemäß findet Justus die Karte nach dem dritten Durchgang. Den genannten Kartenwert speichert James natürlich in seinem elefantösen Gedächtnis. Nachdem Justus seinen Spaß gehabt hat geht's wieder zur Sache. Der Schaltkasten an der Wand besitzt fünf Schalter, von denen zwei ins Nirgendwo führen, zwei die Bombe auslösen und einer den Timer deaktiviert.

Die Anordnung ist bei jedem Spielstart unterschiedlich. Deshalb greift James kurz entschlossen zum Thermalscanner und verfolgt die Leitung vom Timer zurück zum Schalter. Nachdem diese Aufgabe erfolgreich gemeistert wurde, ist Robin frei und James erhält einen Presseausweis.

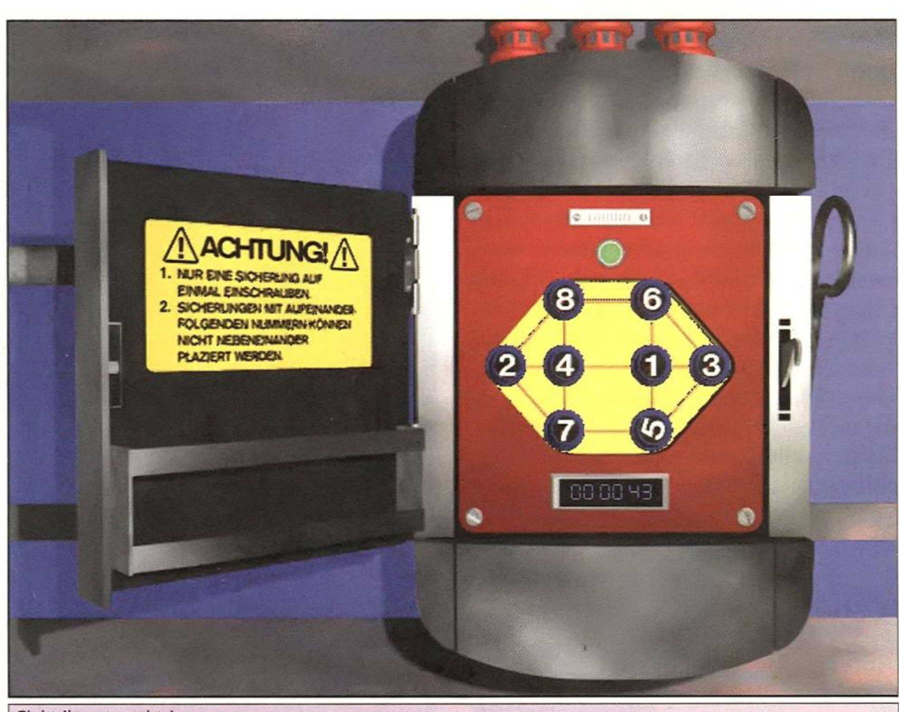
## Lock“, befreie Patrick

Zunächst geht James in Richtung des kleinen Tisches, über dem dezent ein Stadtschlüssel prangt, der ihm für seine glorreichen Dienste überreicht wurde. Anschließend wendet er sich dem Regal zu, in dem links unten der nächste Schlüssel zu finden ist. Den dritten und letzten Schlüssel findet er in Form des Buches „The Key To Rebecca“ im Regal links neben der Spielzeugente. Nach einer dramatischen Kamerafahrt betritt James das Labor und entdeckt links und rechts der Tür zwei Schaltkästen. Die Münze geworfen und ab an den rechten Kasten. Als er den Deckel öffnet, empfängt ihn ein Memory-Spiel in dem 1 Paar gleicher Karten aufgedeckt werden muß. Es folgt eine weitere Variante mit wesentlich größerem Spielfeld, in der er drei gleiche Paare ausfindig machen muß. Nach dieser Meisterleistung ertönt eine Stimme, die ihn auffordert alle Sicherungen austauschen. Also begibt er sich wieselflink auf die linke Seite der Tür und öffnet den Schaltkasten. Die Sicherungen werden so eingeschraubt, daß keine nebeneinander liegenden Zahlen verbunden sind.

Nachdem James alle technischen Schwierigkeiten beseitigt hat, stürzt er durch die Tür und findet.. -niemanden. Lediglich Patricks Stimme hallt durch die Räume, also heißt es suchen. Patricks Stimme folgend geht er erst durch die Tür Nr.111, danach Nr.120, Nr.130, Nr.110, Nr.144, Nr.141 und letztendlich findet er eine Tür mit der Aufschrift „Hazardous Material Checkpoint“. Hier hockt Patrick auf einem Stuhl gefesselt und faselt etwas von Chemikalien, die sich nicht vermischen dürfen. Kaum ausgesprochen erscheint schon ein Gewirr von Rohren und Ventilen, durch die portionsweise verschiedene Flüssigkeiten unterschiedlicher Farbe laufen. Leider kann an dieser Stelle keine Lösung vorgegeben werden. Die einzige Möglichkeit für James mit heiler Haut davonzukommen, liegt in der zügigen Umleitung der Flüssigkeiten. Nach der kleinen Sreßeinlage bedankt sich Patrick und James hat wieder ein Menschenleben gerettet. Nun geht's wieder zurück zur Wohnung und ab zum Spielautomaten.

## „Toy“, rette Sam

Mit dem Wort Toy steht der Befreiung von Sam nichts mehr im Wege. Der erste Blick fällt natürlich ins Regal. Der erste Schritt besteht in der Betrachtung des Elefanten,



Elektriker gesucht !

## Blown Away

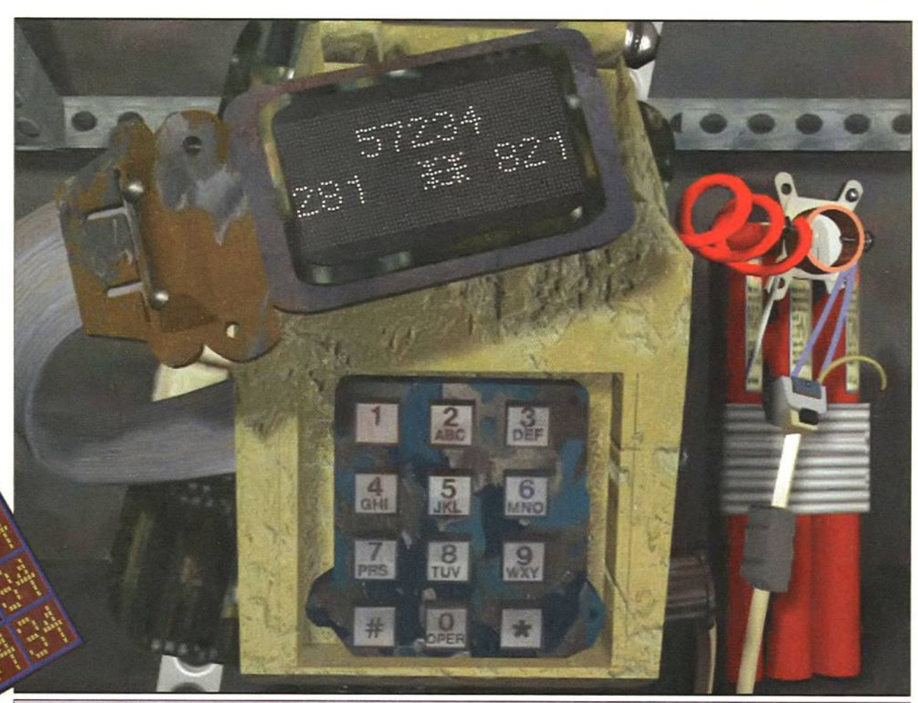

Jetzt ist guter Rat teuer

dann kommt die Spielzeugente dran, gefolgt von dem Karussell. Daraufhin meldet sich mal wieder Justus zu Wort und faselt etwas von Briefmarken. Gescheit wie James nun mal ist, schießt es ihm blitzschnell in den Kopf, daß auf dem Tisch vor der Couch ein Briefmarkenalbum lag. Gedacht, gemacht , noch ein Klick auf die Nachricht und es geht weiter zum Spielwarenladen. Vor dem Laden begegnet James einem Zeitungsverkäufer. Großherzig wie Helden eben sind, kauft er diesem armen Tropf eine Zeitung ab (Mausklick links, wenn die Zeitung gezeigt wird). Dieser bedankt sich recht herzlich und intuitiv spürt James, daß diese gute Tat wohl irgendwann belohnt werden wird. Auf den Spuren der längst verdrängten Kindheit betritt James nun den Spielwarenladen. Die erste Aufgabe strapaziert sein miserables Musikverständnis aufs Äußerste. Er muß eine vorgegebene Tonfolge auf dem Xylophon nachspielen. Anfangs ausgesprochen leicht, mausert sich die Aufgabe sehr bald zu einem musikalischen Alptraum. Nachdem sich die Melodie wohl bis zum Ende seiner Tage ins Gehirn gebrannt hat, gelingt im endlich dieser akustische Geniestreich und er spielt alle 19 Tonfolgen korrekt nach. Anschließend geht's erst einmal zur Eisenbahn. Hier müssen alle Rohre mit ruhigem und geschicktem Händchen in die Waggons verladen werden. Auch in diesem Fall ist kein Lösungshinweis möglich, doch ein kleiner Tip ist machbar. Jeder Waggon kann im allgemeinen mehrere Rohre aufnehmen, so lange er nicht wackelt, ansonsten verabschieden sich die Rohre von der Ladefläche und landen in der Schale. Als James auch diese Aufgabe erfolgreich gemeistert hat, geht's zur Tür. Links neben eben dieser Tür, wartet ein weiteres Geschicklichkeitsspiel. Für das Labyrinth gibt es eigentlich nur eine Devise: „Immer schön cool bleiben!". Nachdem James auch hier seine glänzende Feinmotorik unter Beweis gestellt hat, öffnet sich die Tür und er betritt den Kartenraum. Dort hockt Sam wackelnder Weise, als kleines Springteufelchen verkleidet, in seiner Kiste. Bevor James ihn befreien kann, muß er ihn erst einmal erreichen.

Der Weg führt über diverse Bodenkacheln, die mit Spielkarten belegt sind. Eigentlich gar kein Problem, wenn da nicht die versteckten Minen wären, die unter den Kartenwerten verborgen sind. Die erste Karte zu erwischen ist ausgesprochen leicht, Justus verriet sie im Studio. Es handelt sich dabei um den Kartenwert, den er erraten hatte. Die folgende Wegstrecke ist am besten durch den konsequenten Einsatz der Speicherfunktion auszutesten. Als vorteilhaft erweist sich hier die Möglichkeit, die Taktfrequenz des Rechners herunterschrauben zu können, da zu Beginn des Spiels der Weg kurz angezeigt wird. Nachdem Sam endlich befreit wurde, verbrachte James noch einige Zeit damit, Sam zu erklären warum er keinen Kuß wolle und ging dann erleichtert nach Hause. Kaum dort angekommen, klingelt bereits daß Telefon. Justus hat Lizzy am Wickel und macht wieder einmal Druck.

**Telefonzentrale und Hubschrauber**
**James eilt zur Telefonzentrale, um den Anruf zurückzuverfolgen.**

Nun ist es an der Zeit den Spielstand zu speichern. Die beiden folgenden Szenen stehen nämlich in direktem Zusammenhang. In der folgenden Aufgabe erhält man ein Paßwort, das in der darauffolgenden Szene eingesetzt werden muß. Wird das aktuelle Spiel nach Erhalt des Paßwortes beendet, steht man beim nächsten Spiel-



Wie gibt man denn nur den Code ein ?

start vor dem Problem, daß ein gänzlich anderes Paßwort abgefragt wird und damit dürfen etliche Level erneut durchgespielt werden.

ACHTUNG!
1. NUR EINE SICHERUNG AUF EINMAL EINSCHRAUBEN.
2. SICHERUNGEN MIT AUFEINANDERFOLGENDEN NUMMERN KÖNNEN NICHT NEBENEINANDER PLAZIERT WERDEN.

In der Telefonzentrale angekommen, stürmt James zur Karte und sucht in kontrollierter Panik die richtige aus 27 Schablonen, indem er sich durch jede Reihe von hinten nach vorn durcharbeitet. Als er einen Treffer landet, notiert er sich den entsprechenden Code, rennt aufs Dach und springt in den Hubschrauber. Leider hat Justus bereits damit gerechnet. Die erste Schikane, die es zu überwinden gilt, ist ein Codewort, das auf dem Kontrollbildschirm zu entziffern ist. Eigentlich kein Problem, denn in weiser Voraussicht hat James sich ja den Code aus der Telefonzentrale eingeprägt.



Wohin des Wegs ?

Dummerweise hat er die Bedienung des amerikanischen Tastentelefons bis heute noch nicht so ganz begriffen. Es funktioniert folgendermaßen: die Tasten 2-9 besitzen neben den Ziffern noch drei Buchstaben, z.B. ABC. Um beispielsweise das B anzuwählen, drückt der Spieler die Taste „2“ zweimal. Beim ersten mal wird der Buchstabe (A) gewählt, der nächste Tastendruck bringt den Buchstaben „B“ auf das Display. Die folgenden Ziffern werden durch die Sternchentaste angewählt. Nach diesem kleinen Grundkurs im Telefonieren gibt James erfolgreich daß Paßwort ein und schlittert prompt in die nächste Falle. Im Audioscramble bleiben ihm 30 Sekunden, ein Geräusch zu entschlüsseln. Dazu stehen drei Wählscheiben, sowie ein Videodisplay zur Verfügung. James dreht die Regler so, daß alle drei Grundfarben außen liegen, drückt den Schalter „Engine engage“ und atmet erleichtert auf, als das Wort „Monument“ aus dem Lautsprecher ertönt.

## Bei Lizzy

Nachdem er seinen fliegenden Mixer erfolgreich auf den Boden gesetzt hat, eilt er zu Lizzy. Doch statt seine Tochter an sein väterliches Herz drücken zu können, darf er sich wieder einmal um ein Spielchen von besonders kniffliger Art kümmern. Beim Telefonspiel geht es darum, die drei fehlenden Zahlen in der Mitte zu ersetzen. Die Wertepaare links und rechts sind durch Rechenoperationen miteinander verknüpft, wobei die ersten beiden Ziffern mittels Addition, Subtraktion, Multiplikation oder Division die rechte Ziffer ergeben. Der gesuchte Wert liegt zwischen den beiden angegebenen Werten oder stellt eine weitere Kombinationsmöglichkeit dar.

Glücklicherweise wird die zweite Ziffer des mittleren Blocks nach einer Minute bekannt gegeben. Nach dieser kleinen Denksportaufgabe wendet sich James erst einmal den Monitoren auf der linken Seite zu. Neben zahlreichen Informationen über den Besuch des Präsidenten folgt ein Beitrag zu den Aktionen des Postministers, in dem ein Briefkasten mit der Aufschrift „Ace“ in Großaufnahme gezeigt wird. Dies ist das Codewort für den folgenden, ersten Detonator. Nachdem James dieses kleine Hindernis aus dem Weg geräumt hat, steht er vor einem riesigen Problem: die restlichen Aufgaben müssen erledigt werden, bevor der Countdown abläuft. Der nächste Auftrag erwartet James in der Kennedy-Bibliothek, die er wegen des verkehrspolitischen Ausnahmezustands nur durch die Tunnel erreichen kann.

## Die Tunnel

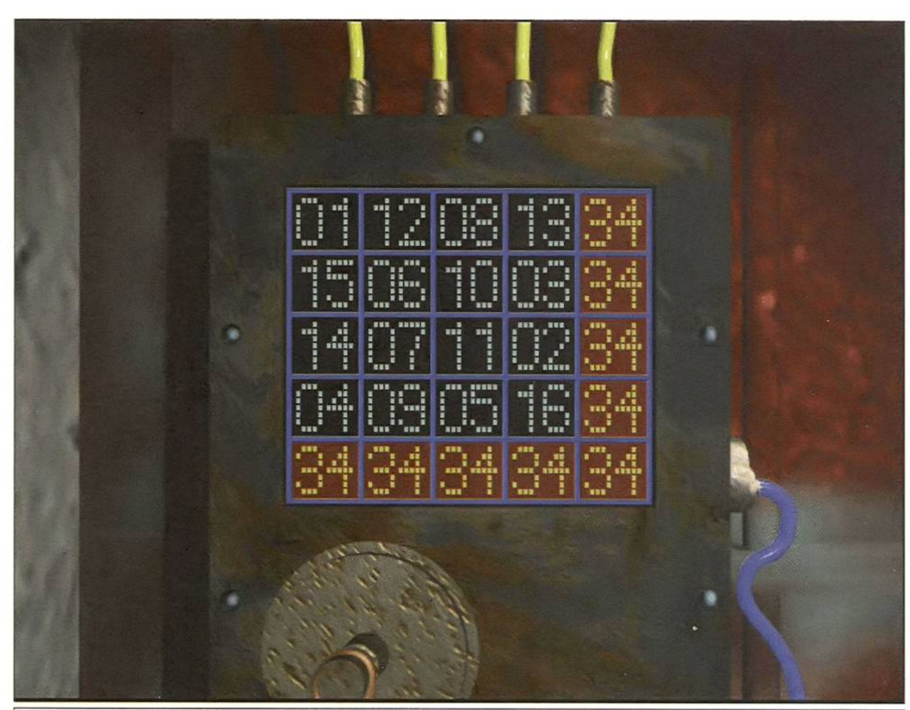
Noch ahnt James nichts von der Vielzahl an Begegnungen und Rätsel die ihn in den Tunneln erwarten. Intuitiv entscheidet er sich für den rechten Weg, der sich als der kürzeste erweisen soll.

Nach dem ersten Schritt geradeaus begegnet James einem Subjekt aus der Unterwelt, einem schmierigen Typen, der auf der Flucht zu sein scheint und deshalb in den Tunneln Quartier bezogen hat. Jetzt stehen James zwei Alternativen zur Auswahl: hat er zu Hause die Handschellen angeklickt, darf er diesen Abschaum verhaften. Andererseits hat er wohl selber mehr als genug Probleme. Aus diesem Grund läßt er in diesem Fall Gnade vor Recht ergehen und ignoriert ihn einfach. Beim nächsten Schritt geradeaus begegnet ihm so ein Knilch vom Geheimdienst. So ein bescheuerter Wichtigtuer, der sogar im Keller noch eine Sonnenbrille trägt. Als der Typ endlich verschwindet, geht James noch einen Schritt geradeaus und wendet sich nach rechts. Nun erweist sich die Dankbarkeit des Zeitungsverkäufers als ausgesprochen hilfreich. Galant öffnet er die Tür und läßt James hindurch. Sollte er sich jedoch vor dem Spielzeugladen als Geizhals entpuppt haben, kommt er in den Genuß des magischen Quadrats, in dem alle Zahlenwerte so eingestellt werden müssen, daß sie 34 ergeben, wobei sich natürlich keine Zahl wiederholen darf.

Als sich die Tür öffnet vergehen nur wenige Augenblicke und James wird mit dem Verschiebepuzzle konfrontiert.
Hier gilt es, die Tür mittels eines Knopfes zu öffnen, der aber erst einmal freigelegt sein will. Nachdem auch das geschehen ist,

**Beispiele:**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 752 *** 734 | soll heißen | 7-5=2 | 7-4=3 (743) | 7-3=4 |
| 221 *** 623 | soll heißen | 2/2=1 | 4/2=2 (422) | 6/2=3 |
| 036 *** 258 | soll heißen | 0+3=6 | 1+3=4+3=7 (147) | 2+3=5+3=8 |




Das Magische Quadrat in der Expertenversion, der Muntermacher für kleine Einsteins

geht's noch einmal geradeaus. Dann betritt James einen Raum, durchsucht ihn und weiß mal wieder nicht weiter. Des Rätsels Lösung, bzw. der Schlußakt verbirgt sich hinter einem kleinen unscheinbaren Fenster oberhalb der Schaltkästen. Unmittelbar dahinter steht Justus, der James zum ultimativen Showdown einlädt.

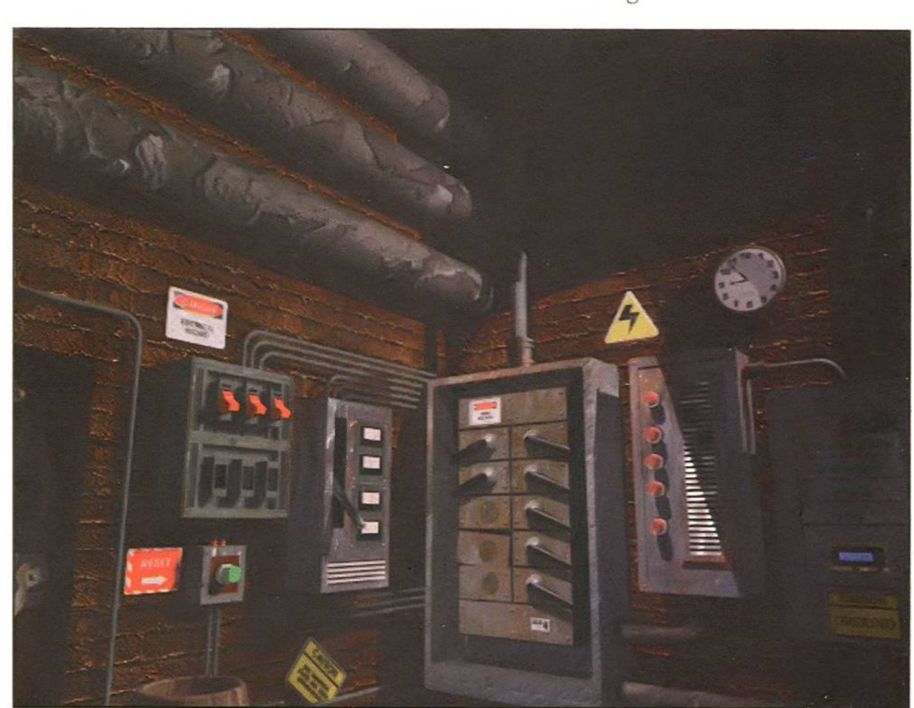
## Der Schlußakt

Die vorletzte Prüfung erfolgt in Form eines Schalterspiels, in dem es darum geht, daß James nicht den letzten Schalter umlegen darf. Leider kann es auch hier mal wieder keinen vorgezeichneten Lösungsweg geben, da der erste Schalter zufallsmäßig gesetzt wird und alle anschließenden Spielzüge lediglich die Reaktion auf James' Spielzüge darstellen. Aus diesem Grund gibt es nur eine Empfehlung: speichern und probieren.

Wenn diese Schlacht geschlagen ist, steht James dem letzten und geringsten Problem gegenüber, dem zweiten Detonator. Dieses kleine Spielzeug ist ausgesprochen pflegeleicht. Zur Entschärfung ist wieder das Codewort einzugeben und das richtige Timing zu erwischen. Der rote Knopf darf erst gedrückt werden, wenn der Countdown bei Null angelangt ist, nicht früher und schon gar nicht später. Danach ist die Welt wieder in Ordnung. Die Stadt, die ihm zu Füßen liegt, verleiht ihm die Ehrenmedaille und Lizzy wirkt nun auch etwas entspannter.

## Wanderwege in den Tunneln

Abschließend noch einige Hinweise für die unerschrockenen Forscher, die sich trotz des Zeitlimits noch mit den feuchten, schummrigen Tunnelgewölben auseinandersetzen möchten. Der linke Eingang führt zu einer Tür, die mit einem Buchstabenrätsel gesichert ist. Ziel ist es, ein gesuchtes Lösungswort zu buchstabieren. Dieses Wort steht im Zusammenhang mit den Wörtern links und rechts davon. Am schnellsten läßt sich dieses Rätsel in bewährter Glücksrad-Manier knacken. Zuerst alle Vokale testweise einsetzten, dann folgen sinngemäße Konsonanten. Im allgemeinen hat man so die Hürde rasch genommen. Danach folgt mal wieder so ein wichtiger Geheimdienstler. Wurde dieser Kerl endlich abgeschüttelt, geht's zurück in Richtung Tür und dann links. Nun erkennt man eine kleine Treppe, also Treppe hoch und dann links. In einiger Entfernung ist eine Tür zu erkennen, die durch das magische Quadrat gesichert ist. Schleunigst geöffnet (siehe Abbildung) und dann ein Rechtsdrehung. Vorbei an dem, dieses Mal etwas undankbar erscheinenden Zeitungsverkäufer, zum Verschiebepuzzle. Nachdem auch diese Tür geöffnet wurde, steht dem Finale nichts mehr im Wege. Für den Fall, daß James im Laufe des Spiels irgendwo einen sündhaft teuren Picasso-Ohrring aufgegriffen hat, empfiehlt sich der mittlere Eingang. Hier stöckelt eine ausgesprochen redselige junge Dame durch die Tunnel, und sucht nach ihrem verlorenen Kleinod. Sollte man nicht im Besitz dieses Schmuckstückes sein, kaut diese Dame unserem Helden seelenruhig ein Ohr ab, während die Zeit verinnt. Auch hier gelangt man natürlich zu den entsprechenden Türen. Die etwas verschachtelte Bauweise dieses Abschnitts macht die Orientierung aber nicht unbedingt leichter.



Viele Schalter, viele Möglichkeiten, wenig Lösungen

# CONGO – DESCENT INTO ZINJ

Travis, der Mistkerl

Nachdem der Verfilmung von Michael Crichtons (»Jurassic Park«) Roman Congo hierzulande nur eher mäßiger Erfolg beschieden war, brachte Viacom Newmedia kürzlich mit einiger Verspätung die PC-Gameversion des Stoffes auf den Markt: Congo – Descent into Zinj. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle des Spezialagenten Jack Kisumu, der im Auftrag der Travicom Corporation im undurchdringlichen Dschungel von Zaire nach der Wissenschaftlerin Karen Ross suchen soll, die im Kongo-Gebiet nach einer Datenübertragung, bei welcher der Empfang unvermittelt abbrach, verschwunden ist. Nach einem wenig fruchtbaren Gespräch mit dem undurchsichtigen Travis, dem Chef von Travicom, der Jack versichert, daß Karen dringend seine Hilfe braucht, macht der Agent sich widerwillig auf den Weg nach Afrika, ohne recht zu wissen, was er dort im dichtesten Urwald eigentlich genau erledigen soll, denn ganz ohne Zweifel geht es Travis nicht nur darum, die Wissenschaftlerin heil und gesund in die zivilisierte Welt zurückzuholen. Nein, der Kerl hat noch etwas anderes im Sinn, und was zur Hölle das ist, soll Jack erfahren, sobald er im Kongo eingetroffen ist und seine Ausrüstung geborgen hat.

## Der Dschungel



Jacks Ausrüstung

Als Jack, ziemlich erschöpft von dem langen Flug und dem Absprung mit dem Fallschirm, im Kongo-Gebiet angelangt ist, macht er sich zunächst auf die Suche nach dem Behälter, in dem sich seine Ausrüstung befindet, die »zusammen« mit ihm abgeworfen wurde. Also wendet er sich nach links, geht ein Stück geradeaus und findet den Behälter auf dem Boden. Mit dem Messer, das er bei sich hat, durchtrennt er die Sicherungsleinen und öffnet den Deckel, wobei die Klinge des Messers allerdings zerbricht. Dann nimmt er die Workstation an sich, mit der er einen Augenblick später eine Nachricht von Travis empfängt. Jetzt erfährt Jack, was er wirklich in dieser grünen Hölle soll: Vor einigen Tagen wurden in der Nähe des Forschungscamps von Karen Ross und ihrem Team Mineralspuren entdeckt, die auf große Diamantvorkommen vom Typ 3B hinweisen, und diese Diamantenart könnte durch ihre enorme Leitfähigkeit die gesamte Datenübertragungstechnik revolutionieren. Deshalb will Travis, daß Jack die Mine findet, aus der die Edelsteine stammen. Ein eingeborener Führer, der sich irgendwo in seiner Nähe aufhält, soll dem Agenten dabei helfen, seinen Auftrag zur vollen Zufriedenheit der Corporation zu erfüllen. An Karen Ross ist Travis noch nicht einmal sekundär besonders interessiert. Nachdem Travis die Übertragung beendet hat, nimmt Jack das Schlauchboot und den Image Scanner an sich, die sich ebenfalls in dem Ausrüstungsbehälter befinden, und geht anschließend zu seinem Landeplatz zurück, wo er das Schlauchboot ins Wasser läßt. Dann schwingt er sich entschlossen in den Gummikahn und navigiert das Boot nach rechts, bis er wieder festen Boden unter den Füßen hat. Das Lager von Karen Ross und ihrem Team befindet sich irgendwo weiter im Nordwesten des Gebiets, und Jack hofft, daß der angekündigte Führer ihm dabei helfen wird, es zu finden.

Diese Hoffnung zerschlägt sich allerdings recht schnell, denn als Jack sich umsieht, entdeckt er den Führer: Er liegt tot zwischen den Farnen, und ein Blasrohrpfeil ragt aus seiner Brust. Alles deutet darauf hin, daß er das Opfer von aggressiven Buschmännern geworden ist. Angeekelt von seinem grausigen Fund, zieht Jack den Pfeil aus dem verblichenen Führer und steckt ihn ein, bevor seine Workstation mit einem Mal zu piepen beginnt, was bedeutet, daß gerade eine Nachricht eintrifft. Jack klappt den Computer auf – und erkennt, daß Karen Ross mit ihm in Kontakt treten will! Allerdings scheint die Forscherin nicht besonders erfreut darüber zu sein, Jack zu sehen, da sie ihm mit deutlichen Worten zu verstehen gibt, daß alles in Ordnung ist und er sich gefälligst so schnell wie möglich wieder vom Acker machen soll. Doch natürlich hat Jack ganz und gar nicht vor, ihr diesen Gefallen zu tun, denn schließlich hat er einen Auftrag zu erfüllen.



Hilfreich: Jacks Terminal

Nach dem Gespräch mit der Wissenschaftlerin geht Jack geradeaus weiter bis zum Flußlauf. Eigentlich hat er vor, den Weg rechts einzuschlagen, um zu sehen, wohin er führt, doch eine riesige grüne Giftschlange, die sich dekorativ von einem Ast hängen läßt, überzeugt ihn schnell davon, daß das keine so gute Idee ist. Darum läßt er kurzerhand das Schlauchboot ins Wasser gleiten und fährt ein Stück flußabwärts (zweimal links), bis er an einer Stelle landet, von wo aus er das Camp von Karen Ross bequem zu Fuß erreichen kann.

Nachdem er eine Weile geradeaus gegangen ist, erreicht er schließlich eine Ruine, hinter der sich das Camp zu befinden scheint. Allerdings ist der Weg dorthin durch eine tiefe Schlucht versperrt, die Jack nicht überqueren kann. Frustriert untersucht er deshalb die Steinplatte rechts von sich und benutzt den Image Scanner, um die seltsamen Zeichen, die

## Congo – Descent into Zinj


Travis, der Mistkerl

sich auf dem Stein befinden, zu scannen und in der Image Library der Workstation zu speichern, um sie mit Hilfe des Computers zu analysieren. Die Hieroglyphen erklären, daß es sich bei der roten Paste, die sich in der Mulde in der Mitte des Steins befindet, um Gift handelt. Jack nimmt das Blasrohr an sich, das auf der Platte liegt, und taucht die Spitze des Pfeils, mit dem der Führer ermordet wurde, in das Gift. Anschliessend geht er zurück zum Fluß, läßt das Schlauchboot zu Wasser und paddelt wieder zu der Stelle, wo ihm die Schlange den Weg versperrt (zweimal rechts).
Dort angekommen, steckt er den Pfeil in das Blasrohr und attackiert damit die Schlange. Von dem vergifteten Geschoß getroffen, stürzt das Viech tot vom Baum und landet irgendwo in den Büschen. Jetzt kann Jack gefahrlos weitergehen, bis er zu einer Ruine gelangt, in der er eine Affenstatue entdeckt. Er steckt das Ding in seinen Rucksack und begibt sich anschließend zurück zu der Schlucht, hinter der sich das Lager von Karen Ross und ihrem Team befindet (zweimal links). Dann beginnt die Workstation plötzlich zu piepen - eine neue Nachricht von Karen! Diesmal scheint die Wissenschaftlerin nicht mehr ganz so cool wie bei ihrem ersten Gespräch zu sein, denn einer ihrer Männer wurde, nachdem er in den Ruinen von Zinj ein sonderbares Portal entdeckte, von einem Tier, das entfernt an einen Gorilla erinnerte, regelrecht in Stücke gerissen. Karen rät dem Agenten, sich dem Camp mit äußerster Vorsicht zu nähern, um nicht versehentlich über den Haufen geballert zu werden. Danach kopiert sie ihm mittels Datenfernübertragung ein Bild der mörderischen Bestie in die Image Library der Workstation. Sobald die Übertragung zu Ende ist, analysiert Jack das übermittelte Bild und muß verblüfft erkennen, daß es sich bei dem Untier offenbar tatsächlich um einen extrem gewalttätigen Gorilla handelt. Nachdem er seinen Computer wieder im Rucksack verstaut hat, geht Jack zu dem runden Stein, der rechts am Rande der Schlucht steht, und fügt die Affenstatue


Der Fluß

in die Mulde ein, woraufhin sich eine steinerne Brücke herabsenkt, auf welcher der Agent den Abgrund überqueren kann. Doch bevor Jack dazu kommt, das zu tun, meldet sich Karen erneut. Und diesmal scheint sie wirklich in Schwierigkeiten zu stecken! Um sie herum fallen Schüsse, weil sie und ihre Leute von irgendwem oder irgendwas angegriffen werden. Nachdem die Wissenschaftlerin Jack eindringlich ermahnt hat, wegzubleiben, wenn ihm sein Leben lieb ist, bricht die Verbindung abrupt ab.

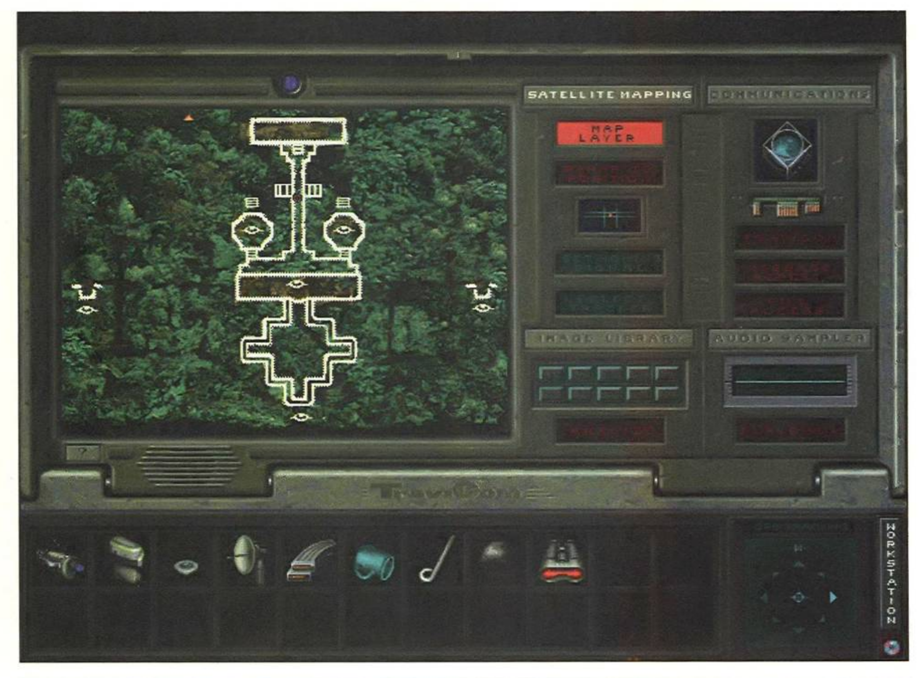
### Die Ruinenstadt Zinj

Doch der Agent läßt sich nicht von seinem Vorhaben abbringen. Er überquert den Abgrund und sieht sich in den Ruinen um. Dabei entdeckt er in

Der Dschungel

der Mauer links eine sonderbare Metallkugel, die er an sich nimmt. Anschliessend geht er weiter, um sich unvermittelt einem zahmen Gorillaweibchen namens Amy gegenüberzusehen, das zu Karens Team gehört. Amy bittet Jack mittels Zeichensprache, ihr zu folgen, weil die Wissenschaftlerin dringend Hilfe braucht. Entschlossen geht Jack dem Tier geradeaus nach, um mit einem Mal direkt im Camp des Forschungsteams zu stehen. Alles ist verwüstet. Nachdem Jack einen herumliegenden Becher und einen Zelthering eingesammelt hat, marschiert er vorsichtig weiter.

Dann ragt vor dem Agenten plötzlich eine gewaltige Ruine aus dem undurchdringlichen Grün des Dschungels. Doch bevor er weitergeht, sieht er sich erst einmal in seiner Nähe um und entdeckt dabei links von sich eine Fernbedienung, die er an sich nimmt. Rechts steht eine kleine Affenstatue am Flußufer, die jener ähnelt, die er in der Ruine am Ende des Schlangenpfads gefunden hat. Als er die Statue zu ergreifen versucht, fällt das blöde Ding allerdings um und landet im schlammigen Wasser des Tümpels, an einer Stelle, die Jack von seinem Standort aus unmöglich erreichen kann. Schöner Mist! Verärgert über sich selber, geht Jack weiter und betritt die Ruinenstadt Zinj,




Zinj

wo er sich erst einmal ausführlich umsieht. Als er sich von seinem Ausgangspunkt aus betrachtet nach links und anschließend nach rechts wendet, gelang er in einen Altarraum, in dessen Ecke ein Sender steht, den er öffnet, um ihm eine Homing Unit zu entnehmen, eine Einheit, die man über Satellit jederzeit orten kann. Anschließend geht Jack zurück zum Portal der Ruinenstadt und marschiert diesmal ein Stückchen geradeaus, bis rechts eine Abzweigung auftaucht. Er biegt in den Pfad ein und gelang zu einem mit Hieroglyphen übersäten Stein, den er mit dem Image Scanner in den Computer einliest und analysiert.

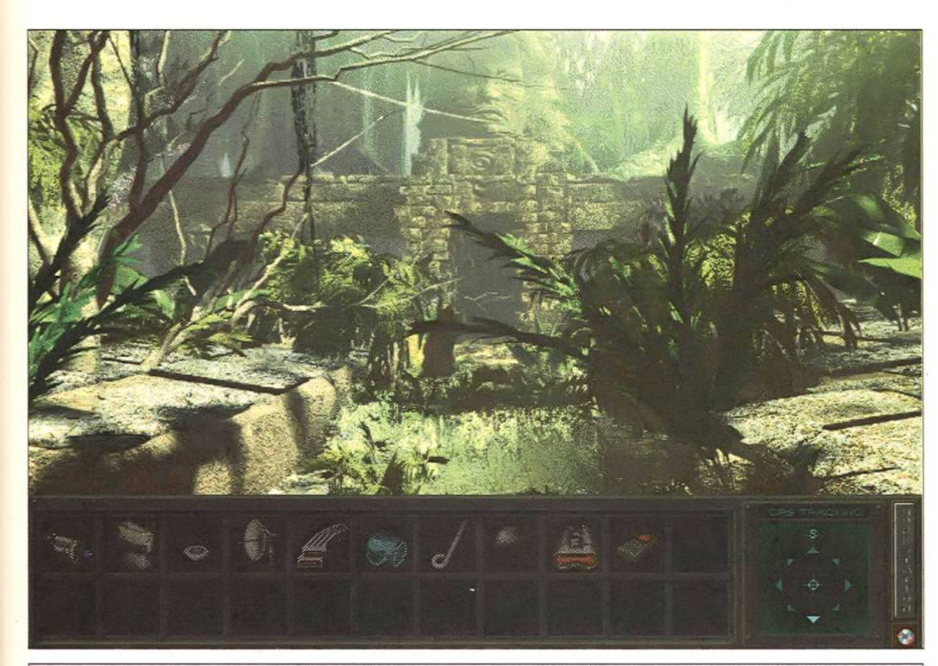
Wenig einladend: das Tor zur Unterwelt

Dabei stellt sich heraus, daß er gerade eine Karte von Zinj gefunden hat. Glück muß der Mensch haben!
Nachdem er sich die Karte angesehen hat, wendet er sich nach rechts und gelangt nach einigen Yards in einen zweiten Altarraum, in dem er einen Radiation Scanner, einen Strahlungssenor, entdeckt, mit dem man lokale Strahlungsquellen orten kann. Er nimmt das Gerät an sich - und zuckt erschrocken zurück, als er durch einen schmalen Mauerspalt unmittelbar vor sich einen Schatten sieht, der an der Wand entlanghuscht. Doch natürlich läßt sich der Agent davon nicht einschüchtern. Im Gegenteil! Entschlossen geht Jack zurück zum Hauptweg und steigt die Treppen zu dem großen Portal hinauf, das Karen in einer ihrer Nachrichten erwähnte. Links und rechts ragen Säulen mit Hieroglyphen auf, die Jack einscannt und analysiert. Das Ergebnis ist wenig erfreulich, denn dort ist von »ewigen Wächtern« die Rede. Es hat den Anschein, als wäre der Mann aus Karens Team von einem eben dieser Wächter getötet worden.
Bevor Jack Gelegenheit dazu hat, eingehender über seine Entdeckung nachzudenken, piepst die Workstation - eine weitere Nachricht von Karen! Die Wissenschaftlerin erklärt dem Agenten, daß sie und ihr Team während der letzten Übertragung, bei der sie von den mörderischen Gorillas angegriffen wurden, von einem Erdbeben überrascht und im Innern der Diamantenmine verschüttet wurden. Sie rät Jack, die Selbstschußanlagen, die überall in der Ruine stehen, nachzuladen, um die Killergorillas, die noch immer draußen im Freien auf der Lauer liegen, aus dem Verkehr zu ziehen. Dann wird die Übertragung mit einem Mal unterbrochen, und Travis erscheint auf dem Bildschirm, um Jack ganz unverblümt zu sagen, daß ihm Karen absolut gleichgültig ist - er will nur die Diamanten. Anschließend sorgt der Mistkerl dafür, daß der Übertragungschip von Jacks Workstation durchbrennt, so daß der Agent keine Möglichkeit mehr hat, mit der Außenwelt Kontakt aufzunehmen. Nun ist er



Das verwüstete Forschungscamp

Eine interessante Konstruktion



Dagegen ist Mt. Rushmore ein Dreck!

ganz auf sich allein gestellt... Allerdings läßt sich Jack von dieser an sich wenig erfreulichen Tatsache nicht einschüchtern. Nachdem er die Keycard an sich genommen hat, die rechts neben dem Portal auf dem Boden liegt, geht er auf dem kürzesten Weg zum verwüsteten Forschungscamp zurück, um dort mit Hilfe der gefundenen Keycard den Koffer zu öffnen, der zwischen den Zelten liegt. Darin findet er neben einem unversehrten Übertragungschip ebenfalls einen Tonsenor, mit dem man Geräusche entdecken, orten und speichern kann. Nachdem er die beiden Gegenstände an sich genommen hat, versucht er, das Metallfach im Koffer zu öffnen. Doch hierfür ist ein spezieller Datencode erforderlich, den Jack nicht besitzt. Also tauscht er den defekten Übertragungschip kurzerhand gegen den intakten Chip aus und stellt anschliessend per Satellit eine Verbindung zu Travis her, der sichtlich überrascht darüber ist, daß Jack seine Workstation reparieren konnte. Jack erklärt dem Travicom-Chef, daß er den Zugangscode für das Kofferfach braucht, um seine Mission erfolgreich beenden zu können. Zähneknirschend übermittelt Travis dem Agenten die erforderlichen Daten, um die Verbindung danach sofort zu unterbrechen. Anschließend spielt Jack den übertragenen Datencode mit dem Audiosampler der Workstation ab.

Sobald er die Workstation wieder im Rucksack verstaut hat, wendet Jack sich dem nun offenen Metallfach des Koffers zu und entnimmt ihm zwei Magazine. Dann entdeckt er Amy, die in der Nähe des Lagers auf einer Decke sitzt und mit einer der sechs Metallkugeln spielt, die allem Anschein nach nötig sind, um das Portal zu den Minen zu öffnen. Doch als er versucht, Amy dazu zu überreden, ihm die Kugel zu geben, reagiert der Gorilla eingeschnappt wie ein kleines Kind und macht sich aus dem Staub. Jack muß sich etwas anderes einfallen lassen, wenn er die Kugel in die Finger bekommen will. Im Nordwesten des Gebiets findet Jack einen Baum, aus dessen rissiger Borke Harz quillt, und reibt die Homing Unit, die er im ersten Altarraum entdeckt hat,

Das Höhlensystem

damit ein. Dann geht er zurück zum Camp und redet erneut mit Amy, die mittlerweile wieder aufgetaucht ist und noch immer mit der Metallkugel spielt. Doch bevor der Gorilla diesmal verschwinden kann, klebt Jack dem Tier die Homing Unit ans Fell, um Amy mit der Workstation jederzeit orten zu können. Ihm ist klar, daß er Amy irgendwie in die Enge treiben muß, um sie dann davon zu überzeugen, daß er die Kugel wirklich dringend braucht, deshalb scheucht er den zahmen Gorilla im Westen des Dschungels in die Sackgasse bei der Ruine (Süden, Westen, Westen, Osten, Norden, Westen, Westen). Jetzt sitzt Amy in der Falle und kann nicht weg. Nachdem Jack ihr mit eindringlichen Worten erklärt hat, daß er die Metallkugel braucht, um Karen und ihr Team zu finden, überläßt Amy sie ihm schließlich.

Mit der zweiten Kugel in der Tasche, macht Jack sich auf die Suche nach der Affenstatue, die er zuvor versehentlich in den Tümpel gestoßen hat, und findet das Ding im Südwesten des Gebiets nahe der Uferböschung. Danach geht er geradeaus weiter in Richtung Südosten, bis er zu einem großem Termitenbau gelangt, der ihm den Weg versperrt und aus dem außerdem auch noch giftige Gase aufsteigen. Doch Jack weiß sich zu helfen. Kurzerhand stopft er das Schlauchboot in das Loch und kann anschließend unbehelligt weitergehen.

Allerdings stößt Jack schon bald auf ein neues Hindernis, denn ein zahmer Gorilla - jedoch nicht Amy - stellt sich ihm in den Weg, als er die Ruine untersuchen möchte, die sich in der Gegend hinter dem Termitenbau befindet. Das Tier will den Agenten nicht passieren lassen.

Also muß Jack sich wieder einmal etwas einfallen lassen. Zunächst allerdings wendet er sich dem Lavahügel zu, der sich links von ihm hinter den Bäumen befindet, und taucht den Zelthering in die rote Glut, woraufhin das Ding sich zu einem Haken verbiegt. Anschließend marschiert er zurück zu jener Stelle in der Ruinenstadt, wo er die Karte von Zinj gefunden hat, weil er dort unter einem Steinblock ein Seil entdeckt hat, das er an sich nimmt und mit dem Haken verknüpft. Danach steigt er die Treppen zum großen Portal hinauf und hört die Killergorillas ganz in der Nähe grunzen und schnauben. Offenbar warten die Monster nur darauf, ihm das Lebenslicht auszublasen...

Wie auch immer, Jack aktiviert den Tonsenor, richtet ihn in die Richtung, in der die Geräusche der Killergorillas am lautesten sind, und nimmt sie auf. Dann geht er zurück zu der Stelle hinter dem Termitenhügel, wo der Gorilla ihm den Weg versperrt, und spielt die aufgenommenen Laute der Killergorillas mit dem Audio Sampler ab, woraufhin der domestizierte Gorilla sich sofort davonmacht, um den Bestien zu Leibe zu rücken. Jetzt ist der Weg frei, so daß Jack nach einer Weile unbehelligt zu der Ruine im Osten des Dschungels gelangt und dort die dritte der sechs Metallkugeln findet, die er braucht, um das große Portal zu öffnen. Nachdem er die Kugel eingesteckt hat, geht er zurück in die Ruinenstadt und sieht sich den Durchgang an, durch den er Zinj betreten hat. Von oben grinst ihn das Gesicht eines Affen aus Stein hämisch an. Doch abgesehen von dem Affenkopf scheint sich auch noch etwas anderes dort oben zu befinden. Darum benutzt Jack das Seil mit dem Haken, um hinaufzuklettern. Und siehe da: In der Mitte der Statue findet er eine weitere Metallkugel! Schnell steckt der Agent das Ding in seinen Rucksack.

Jack klettert wieder herunter und begibt sich zum Altarraum im Westen der Ruinenstadt, wo er die Affenstatue in die Vertiefung in der Mitte des Schreins stellt. Daraufhin fährt der Altar mit Jack nach unten, und der Agent gelangt in eine unterirdische Kammer, in der er die fünfte der sechs Metallkugeln findet. Anschließend gondelt er wieder



In den Ruinen



hoch in die Oberwelt und geht danach zum zweiten Altarraum im Osten von Zinj, wo er die Prozedur mit der Affenstatue wiederholt. Als er unten in der Kammer ankommt, entdeckt er eine sonderbare Vertiefung in der Wand, in welche er den Becher einfügt, den er im Camp gefunden hat. Daraufhin öffnet sich ein Teil der Mauer wie ein steinernes Maul, und die sechste Metallkugel fällt Jack in die Hände. Rasch verstaut er die Kugel in seinem Rucksack.
Nachdem er den Altarraum verlassen hat, beschließt Jack, daß es an der Zeit ist, sich Zutritt zu den Minen zu verschaffen. Doch bevor er das große Portal öffnen kann, muß er die Selbstschußanlagen aktivieren, um sich die Killergorillas vom Leibe zu halten, wenn er die Metallkugeln in das Portal einfügt. Darum steckt er eines der beiden Magazine aus dem Koffer in die Maschinenpistole bei der Zinj-Karte und benutzt die Fernbedienung, um die MP zu aktivieren. Anschließend begibt er sich zum westlichen Altarraum und wiederholt den Vorgang mit dem zweiten Magazin bei der Maschinenpistole, die durch die Maueröffnung zu sehen ist. Jetzt sind die Selbstschußanlagen scharf, und Jack kann sich sicher sein, daß er keine unangenehmen Überraschungen seitens der Killergorillas erleben wird, wenn er versucht, das Portal zu öffnen.
Jack verläßt den Altarraum und geht zum Mineneingang. Er wählt die Reihenfolge, in welcher er die Metallkugeln in die Öffnungen im Portal einsetzt, mit größter Sorgsamkeit und geht dabei wie folgt vor: Die erste Kugel plaziert er links in der Mitte, die zweite Kugel rechts in der Mitte. Die dritte Kugel fügt er links oben ein, die vierte Kugel rechts oben. Die fünfte Kugel steckt er in die rechte untere Ecke, und die letzte Metallkugel drückt er in die linke untere Ecke. Und was passiert? Das Portal öffnet sich! Gähnende Finsternis breitet sich vor Jack aus. Er weiß, daß es jetzt kein Zurück mehr für ihn gibt. Mit einem verdammt unguten Gefühl in der Magengegend tritt der Agent in die nach Fäulnis und Moder stinkende Dunkelheit.

## In den Minen

Eine Sekunde später, als sich seine Augen an das Dämmerlicht im Innern der Minen gewöhnt haben, erkennt Jack, daß er sich in einem weitläufigen Höhlensystem befindet, in dem es vor Killergorillas nur so zu wimmeln scheint. Überall sind Gänge, und das unheilvolle Grunzen und Schmatzen der Bestien hallt von den Wänden wider. Doch Jack hat nicht vor, aufzugeben. Er aktiviert den Tonsensor und horcht damit in die einzelnen Gänge hinein. Wenn er ein Grunzen hört, weiß er, daß in dem Gang ein Killergorilla lauert. Ist das nicht der Fall, hat er nichts zu befürchten - nun, zumindest dann nicht, wenn er sich beeilt, denn wenn er zu lange an einer Stelle stehenbleibt, werden die Bestien zweifellos seine Witterung aufnehmen. Und was das bedeutet, zeigen die Skelette, die überall herumliegen, nur allzu deutlich...
Doch Jack hat Glück. Mit Hilfe des Tonsenors gelingt es ihm, sich Stück für Stück einen Weg durch das Laybrinth zu bahnen, wobei er von seinem Ausgangspunkt aus betrachtet wie folgt vorgeht: links, rechts, rechts, geradeaus, geradeaus, geradeaus, links, geradeaus, links, geradeaus, geradeaus, rechts. Auf diese Weise schafft er es, die Minen hinter sich zu lassen, ohne den Killergorillas in die gierigen Klauen zu fallen, und findet sich schließlich in einer gewaltigen unterirdischen Tempelanlage wieder, in den sogenannten »Großen Hallen«.

## Die großen Hallen

Jacks Freude darüber, dem Labyrinth der Killergorillas entkommen zu sein, hält nicht besonders lange an, denn als er sich in der Eingangshalle umsieht, muß er erkennen, daß der Eingang zum Tempel sich hinter ihm automatisch geschlossen hat, als er hindurchgetreten ist. Er ist eingesperrt! Dem Agenten bleibt nur die Möglichkeit, weiterzugehen und das Beste aus der Situation zu machen.
Direkt vor ihm befinden sich drei Wege und zwei Transportröhren, die alle in verschiedene Richtungen führen. Jack wendet sich zunächst nach



links und geht nach Westen, bis er zu einem Abgrund gelangt, der nur mit Hilfe einer steinernen Rollbrücke überquert werden kann, die sich am anderen Ende der Schlucht befindet. Und weil die drei in die Wand eingelassenen Metallräder links anscheinend irgend etwas mit der Brücke zu tun haben, probiert er die Räder nacheinander aus. Es dauert nicht sonderlich lange, bis er die richtige Kombination gefunden hat (erst das mittlere Rad, dann das linke Rad und zum Schluß das rechte Rad einmal drehen). Sobald das geschafft ist, wird die Brücke automatisch ausgefahren, und Jack kann den Abgrund problemlos überqueren.
In der Kammer, in die er gelangt, befindet sich ein Schalter, den er nach links stellt - warum, das weiß er nicht so genau. Ist nur so ein Gefühl... Dann geht er zurück in die Eingangshalle und rutscht die linke Transportröhre hinab (links, links). Auf diese Weise gelangt er in eine Kammer, in der Berge von Skeletten liegen. Jack nimmt einen großen Oberschenkelknochen an sich und öffnet die Tür, indem er seine Hand auf die blaue Kristallkonsole drückt. Als er durch den Durchgang tritt, findet er sich in der Brückenkammer wieder.



Jack überquert die Brücke, um den Schalter im Raum dahinter nach rechts zu stellen, da er inzwischen herausgefunden hat, daß die Hebel in den Transportkanälen Wände öffnen und schließen. Danach geht er zurück in die Eingangshalle und macht eine zweite Rutschpartie durch die linke Röhre (rechts). Diesmal gelangt er in eine große Kammer, in der sich ein zweiter Schalter befindet. Allerdings fehlt der Hebel, um das Ding zu bedienen. Darum baut Jack den Schenkelknochen kurzerhand in den Schalter ein und legt den Hebel anschließend nach links. Dann verläßt er die Kammer, indem er die Tür durch einen Händedruck auf den blauen Kristall öffnet, und gelangt in einen Raum, in dem ein goldener Gong von der Decke baumelt.

Neugierig wie er ist, schlägt Jack den Gong - und hört bloß eine Sekunde später, wie sich ein Gorilla grunzend und schnaubend seinem Standort nähert! Offensichtlich wurde die Bestie durch den Gong alarmiert. Jack muß zusehen, daß er schnellstens von hier verschwindet. Darum wendet er sich nach rechts, geht in den nächsten Raum, dreht sich um, legt seine Hand auf den Kristallschalter, mit dem sich die ganze Kammer um 180 Grad drehen läßt - und hat plötzlich eine Idee! Er wartet, bis der Killergorilla sich im Durchgang befindet, um dann rasch den Schalter zu aktivieren. Der Raum dreht sich - und die rotierenden Wände sorgen dafür, daß die Bestie eine ihrer Pranken verliert! Angeekelt hebt Jack die blutige Klaue auf und verstaut sie in seinem Rucksack.

Nachdem er den Raum mit den drehbaren Wänden verlassen hat, gelangt Jack in eine Kammer, in deren linke Wand ein Gitter eingelassen ist. Der Agent sieht sich die Sache näher an - und erspäht jenseits der Eisenstäbe Amys Sprachbox und ein Schlauchboot. Dummerweise kann er aber bloß die Sprachbox ergreifen - das Schlauchboot ist zu weit weg. Jack steckt die Sprachbox ein und geht die Treppe hinauf, um sich anschließend in der Eingangshalle wiederzufinden. Hier begibt er sich in den westlichen Gang und entdeckt in der ersten Kammer einen weiteren Schalter, den er nach links stellt. Anschließend kehrt er in die Eingangshalle zurück und rutscht den linken Transportkanal hinab (links, rechts, links).

Diesmal gelangt Jack in einen Raum, dessen Durchgänge komplett verschüttet sind - und dahinter kann er Karen Ross rufen hören! Einen Moment später nimmt die Wissenschaftlerin mittels der Workstation Kontakt mit dem Agenten auf und sagt ihm, daß er sie und ihr Team freisprengen soll - in die linke Wand sind zwei Sprengladungen eingelassen, zu denen jedoch der Auslöser fehlt. Aber den hat Jack schnell gefunden, da er sich bloß umzudrehen braucht, um ihn zu entdecken. Er hebt das Ding auf und steckt außerdem auch gleich den Phasen-Laser ein, der zwischen den Trümmern liegt. Anschließend setzt er den Zünder in die Buchse unter den Sprengsätzen ein und hält sich die Ohren zu.

Ein gewaltiges Beben erschüttert die Kammer, als die Sprengladungen hochgehen. Dann meldet sich Karen erneut per Workstation und teilt Jack mit, daß sie und ihr Team die Tempelanlage jetzt verlassen können. Sie ist sichtlich erleichtert und bittet Jack, dem Tempel ebenfalls den Rücken zu kehren. Doch Jack winkt ab, schließlich hat er einen Auftrag zu erledigen. Wütend und vermutlich auch ein wenig enttäuscht unterbricht Karen die Verbindung. Der Agent steckt den Computer zurück in den Rucksack. Dann wird Jack plötzlich von einem Nachbeben der Explosion überrascht. Mit einem Mal beginnt der Boden der Kammer verdächtig zu knirschen - und bricht ein! Schreiend stürzt der Agent in das Loch - und landet unten in der Kammer mit dem Gong. Als er sich von




Höhleneingang

dem Schrecken erholt hat, sieht er sich in dem Raum, der jetzt von Trümmern übersät ist, um. Dabei entdeckt Jack, daß zusammen mit ihm eine sonderbare Affenmedaille den Weg in die Tiefe gefunden hat. Er steckt das Ding ein und kehrt in die Eingangshalle zurück. Dann begibt er sich in die erste westliche Kammer und benutzt die Pranke des Killergorillas, um die steinerne Nische in der Wand zu öffnen. Darin befindet sich eine Hieroglyphen-Inschrift, die der Agent mit Hilfe des Image Scanners in den Computer einliest, weil er das Gefühl hat, daß die Zeichen von einiger Bedeutung für seine Mission sein könnten. Danach marschiert er zurück in die Eingangshalle und tritt eine weitere Rutschpartie an. Diesmal geht es die rechte Transportröhre hinab (rechts, rechts).

Jack gelangt in eine Kammer, von der zwei Durchgänge abgehen – einer ist von einer Tür verschlossen, der andere von einem Gitter, hinter dem ein Killergorilla lauert. Um das Untier abzulenken, hängt Jack die Sprachbox über den Hebel neben dem Gitter, öffnet die Tür mit Hilfe des blauen Druckkristalls und kommt in eine Kammer, in der sich ein zweites Gitter befindet, hinter dem ein Killergorilla grunzend seine Runden dreht. Doch zum Glück hält sich Amy in dem Raum auf. Als Jack sie anspricht, beginnt die Sprachbox in der Kammer nebenan mit einem Mal zu quäken, und der Killergorilla macht sich davon, um nachzusehen, was der Lärm zu bedeuten hat. Jetzt kann Jack das Gitter öffnen, ohne angefallen zu werden, und durchquert schnell die dahinterliegende Kammer, um anschließend in eine große Höhle zu gelangen, von der drei Durchgänge abgehen. Für welchen soll Jack sich entscheiden?

Amy hilft ihm dabei, die richtige Entscheidung zu treffen, denn sie zeigt dem Agenten mittels Zeichensprache, welcher Weg ungefährlich ist. Das ist allerdings von Mal zu Mal verschieden!. Jack tritt durch den Durchgang, den Amy ihm empfohlen hat, und gelangt in eine Kammer mit drei weiteren Gängen, wo er genauso verfährt wie zuvor. Amy zeigt ihm den richtigen Weg. Anschließend wird die Prozedur ein drittes Mal wiederholt, bis Jack unversehens in jener Kammer steht, in der er das Schlauchboot gesehen hat. Er verstaut das Boot in seinem Rucksack und findet außerdem auch noch ein Feuerzeug und eine Sonnenbrille. Er steckt die beiden Gegenstände ein und betätigt danach den Hebel neben dem Gitter, um die Kammer verlassen zu können.

Jack beschließt, daß es langsam Zeit wird, sich um die Diamanten zu kümmern, und geht durch die Kammer mit dem Gong an der Decke weiter in eine große Höhle, in der ein unterirdischer Fluß beginnt. Er setzt das Schlauchboot ins Wasser, schwingt sich in den Gummikahn und fügt die Affenmedaille in das steinerne Protal ein, das ihm den Weg versperrt. Daraufhin schiebt sich das Portal beiseite, und Jack kann passieren.

Der Agent gelangt in eine gewaltige Höhle, in der links zwei Fledermäuse von der Decke baumeln, und geht an Land. Doch als er zu Fuß weitermarschieren will, ist der Weg vor ihm überflutet. Selbst mit dem Schlauchboot ist da nichts zu machen. Darum geht Jack zurück zu den Fledermäusen und benutzt das Feuerzeug, um das Gas zu entzünden, das dort aus dem Boden strömt, woraufhin ein Teil der Wasserbarriere verdampft. Jetzt kann Jack das Boot ins Wasser lassen und von dem Stalaktiten rechts die Spitze abbrechen. Anschließend geht er zurück zu der Stelle, wo er das Gas entzündet hat, und benutzt die Stalaktitenspitze, um einen Gesteinsbrocken aus einer Maueröffnung herauszubrechen, in der sich glühende Lava staut. Sobald das erledigt ist, fließt die Lava in den überfluteten Raum und

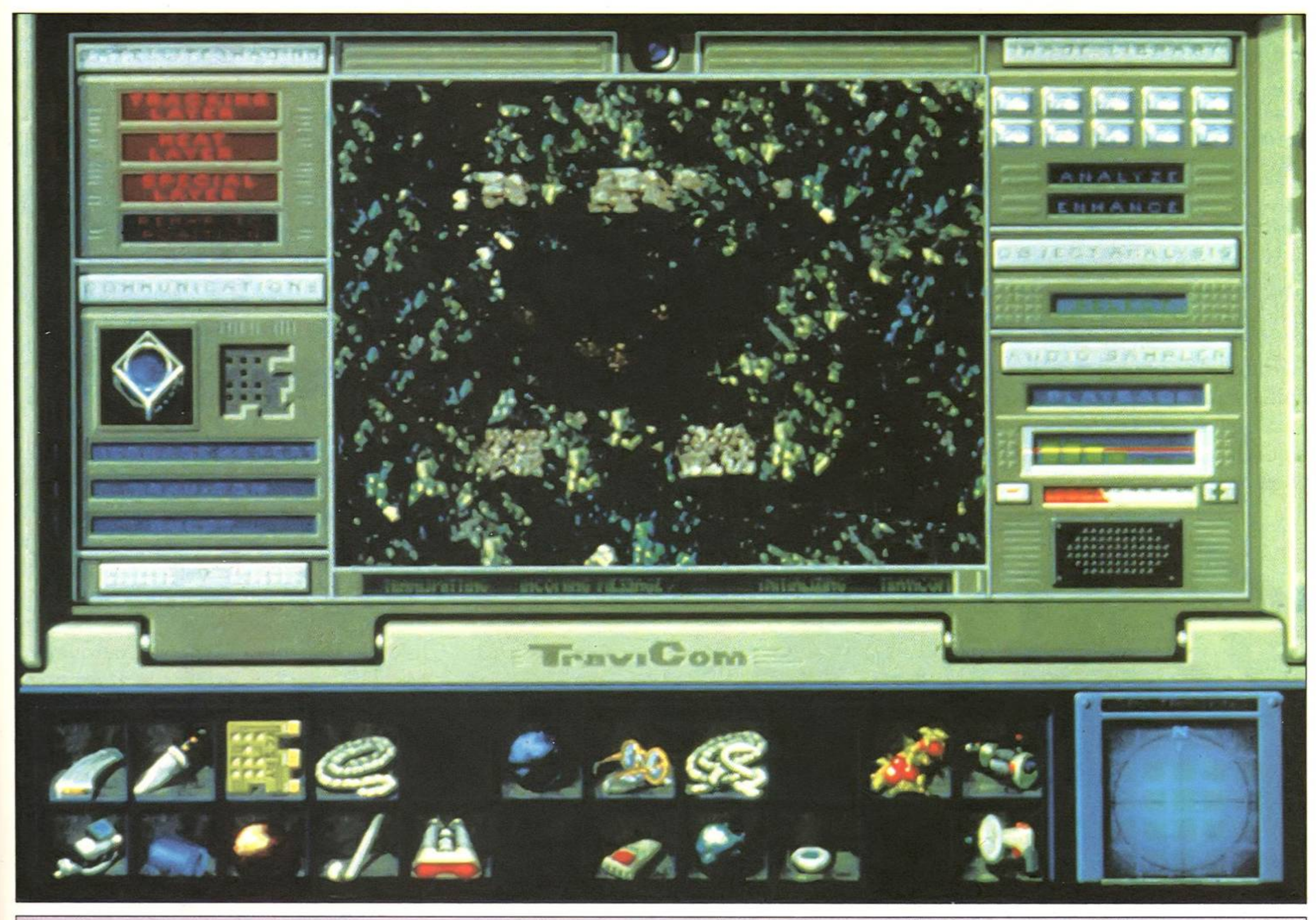



Image-Scanner

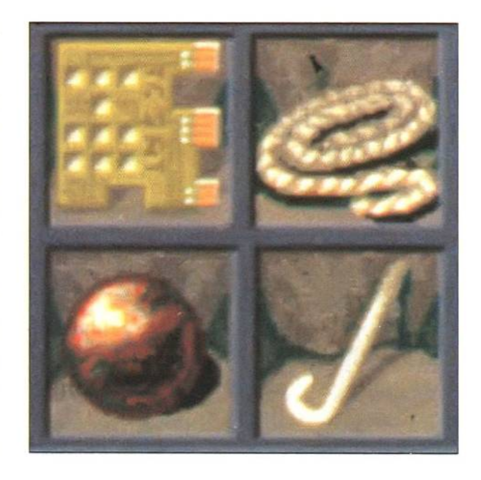
verdampft das restliche Wasser. Jetzt kann der Agent problemlos einen sonderbaren Steinkasten erreichen, auf dem sich der versteinerte Abdruck einer Gorillapranke befindet. Er benutzt die Klaue, um den Kasten zu öffnen, und muß erst einmal ein verzwicktes Verschiebepuzzle lösen, bevor er zu den Diamanten vordringen kann.

Jedoch ist das Rätsel nicht mehr ganz so schwer, als er sich an die Hieroglyphen erinnert, die er oben in der westlichen Kammer in die Workstation eingescannt hat. Er braucht die Steine, auf denen unterschiedliche Symbole abgebildet sind, lediglich in die Positionen zu bringen, die von den Hieroglyphen vorgegeben werden. Sobald das geschafft ist, öffnet sich eine der Wände der Kammer - und Jack steht inmitten etlicher riesiger Diamanten!

Doch wenn er geglaubt hat, sich einfach einen der Edelsteine schnappen zu können, hat er sich getäuscht, denn es gelingt ihm nicht, die Diamanten loszubrechen. Also muß er sich mal wieder etwas einfallen lassen. Er geht zurück zu der Stelle, wo die beiden Fledermäuse von der Decke baumeln, aktiviert den Tonsensor, erschreckt die linke Fledermaus und nimmt ihr ängstliches Pfeifen auf. Dann marschiert er zurück zu den Diamanten und spielt die Aufnahme ab. Und siehe da - das Hochfrequenzpfeifen der Fledermaus sorgt dafür, daß einer der vielen Edelsteine zerbricht! Jetzt kann Jack sich einen Diamanten nehmen.

## Das Finale

Nachdem Jack den Diamanten in seinem Rucksack verstaut hat, geht er weiter und gelangt nach einer Weile in eine Grotte voller Lava, in der ein Dutzend Trittsteine schwimmen. Ihm ist klar, daß er seine Schritte mit äußerster Sorgfalt wählen muß, wenn er nicht in der glühenden Lava enden will. Doch das Glück ist Jack hold: Er schafft es, den Lavasee zu überqueren (mittlerer Stein, dritter Stein von



links, dritter Stein). Sobald das geschafft ist, taucht vor ihm eine Treppe aus dem Zwielicht der Grotte auf - und ein kühler, nach Regenwald duftender Hauch streichelt seine Wange! Er hat den Weg nach draußen ins Freie gefunden!

Als Jack erschöpft und erleichtert aus dem Tempel von Zinj stolpert, meldet sich piepend seine Workstation. Es ist Travis - der Travicom-Boss befindet sich mit einem Hubschrauber auf dem Weg nach Zinj, um den Diamanten in Empfang zu nehmen. Er befiehlt Jack, sich umgehend auf den Weg zu einer Hochebene zu machen, auf welcher der Helikopter - landen kann. Jack bleibt nichts anderes übrig, als sich trotz seiner schmerzenden Glieder auf den Weg zu machen. Er geht zum Fluß, läßt das Schauchboot zu Wasser und paddelt los (links, links, rechts, links).

Sobald er die besagte Ebene erreicht hat, taucht der Suchscheinwerfer des Hubschraubers auch schon hinter den Bergen auf. Gleichzeitig erhält Jack eine weitere Nachricht von Travis, der dem Agenten erklärt, daß es zu gefährlich ist, zu landen. Statt dessen läßt Travis an einem Seil einen Analysekoffer herunter, in dem Jack den Diamanten verstauen soll, wenn der Edelstein auf seine Echtheit hin überprüft worden ist.

Allmählich kommt Jack die Sache ziemlich seltsam vor. Er wird das Gefühl nicht los, daß er übel über den Tisch gezogen werden soll, und erklärt Travis via Workstation, daß er ihm den Diamanten nicht geben wird. Daraufhin offenbart der Travicom-Boss sein wahres Gesicht: Er teilt Jack mit, daß die Corporation in seinen Nacken heimlich eine Giftkapsel eingepflanzt hat, die über Satellit jederzeit zum Platzen gebracht werden kann.

Travis stellt den Agenten vor die Wahl, entweder zu sterben oder den Diamanten abzugeben. Zum Schein willigt Jack ein.

Nach dem Gespräch mit Travis legt der Agent den Diamanten in die Analysevorrichtung des Koffers, doch sobald der Sensor seine Arbeit beendet hat, vertauscht Jack den Edelstein schnell gegen den Lavabrocken, den er bei sich hat. Der Computer bemerkt den Schwindel nicht, und auch Travis hat offensichtlich keine Ahnung davon, daß er hereingelegt wird, da er, sobald der Koffer sicher oben im Hubschrauber angekommen ist, hämisch grinsend erklärt, daß er Jack trotzdem zur Hölle schicken wird. Dann verschwindet der Helikopter in den blauen Weiten des Himmels. Jack ist allein.

Doch der Agent ist nicht bereit, sich einfach in sein tödliches Schicksal zu ergeben. Er entfernt hastig den Übertragungs-Chip aus der Workstation und setzt ihn in den Phasen-Laser ein, um eine Satellitenverbindung herstellen zu können. Dann baut er den Diamanten in den Laser ein. Anschließend visiert er den Travicom-Satelliten an (nach rechts oben zielen) und feuert den Laser ab, worauf sich der Satellit etliche Meilen über der Erde in einen Haufen Schrott verwandelt, bevor die Giftkapsel in Jacks Nacken von Travis zum Platzen gebracht werden kann. Der Agent ist dem Sensenmann wieder einmal haarscharf von der Schippe gesprungen...



Aber wie gewöhnlich bleibt Jack nicht sonderlich viel Zeit, um sich von diesem Schrecken in der Abendstunde zu erholen, denn wieder einmal beginnt die Workstation zu piepen. Diesmal ist es allerdings nicht der elende Schweinehund Travis, sondern Karen Ross, die mittlerweile heil und gesund in Nairobi eingetroffen ist. Sie erzählt dem Agenten, daß durch die Zerstörung des Satelliten das ganze Travicom-Imperium mit einem Schlag vernichtet wurde, was Jack selbstverständlich zutiefst bedauert. Dann bittet sie ihn, sie so schnell wie möglich in Nairobi zu besuchen, damit sie sich zusammen den Sonnenuntergang ansehen können. Das läßt Jack sich natürlich nicht zweimal sagen...

# Super-Software-Zeitschriften
# Jetzt GRATIS testen!

## DOS TREND Magazin



Das **weltweit auflagenstärkste „Shareware-magazin" mit CD-ROM bzw. Heftdiskette"!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Problemhilfen und vieles mehr. Wahlweise erhältlich mit **CD-ROM** (enthält ca. 300 Sharewareprogramme aus dem Heftinhalt) **oder** mit **HD-Heftdiskette** (enthält ca. 10 – 14 ausgewählte Programmhits).

**Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)**
**DM 9,80 (mit Diskette)**

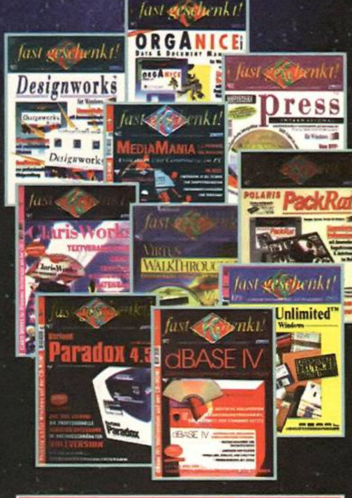
## BG Collection



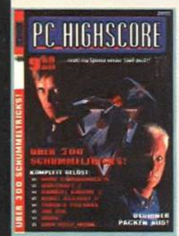
Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

**Heftpreis nur DM 19,80**





## PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

**Heftpreis nur DM 9,80**

## Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

**Heftpreis nur DM 14,99**

## Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

**Heftpreis nur DM 9,99**

## fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

**Heftpreis nur DM 12,99**

## KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

**DOS-TREND** mit Heftdiskette (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
**DOS-TREND** mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 75,90
**fast geschenkt** mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
**Bestseller Games** mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 55,90
**B.G. Collection** mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
**Bestseller G. GOLD** mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
**PC Highscore** (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

**Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.** Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

## NACHBESTELL-COUPON

**Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:**

### FAST GESCHENKT!

- [ ] FG 001 DESIGNWORKS DM 9,99
- [ ] FG 002 ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS DM 9,99
- [ ] FG 003 PRESS International DM 9,99
- [ ] FG 004 PACKRAT DM 9,99
- [ ] FG 005 VIRTUS Walkthrough DM 9,99
- [ ] FG 006 CLARIS WORKS DM 9,99
- [ ] FG 007 DBASE IV DM 9,99
- [ ] FG 008 MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT DM 9,99
- [ ] FG 009 PARADOX 4.5 f. Win. DM 9,99
- [ ] FG 010 LABEL IT! DM 12,99

### BESTSELLER GAMES

- [ ] TBG 01 INDIANA JONES 3 DM 9,99
- [ ] TBG 02 MONKEY ISLAND 1 DM 9,99
- [ ] TBG 03 MIGHT & MAGIC 3 DM 9,99
- [ ] TBG 04 INDIANA JONES 4 DM 9,99
- [ ] TBG 05 BATTLE ISLE DM 9,99
- [ ] TBG 06 MIGHT & MAGIC 4 DM 9,99
- [ ] TBG 07 MONKEY ISLAND 2 DM 9,99
- [ ] TBG 08 MIGHT & MAGIC 5 DM 9,99
- [ ] TBG 09 LEISURE SUIT LARRY 5 DM 9,99
- [ ] TBG 10 ERBEN DER ERDE DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

## GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- [ ] [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60*

oder

- [ ] [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,60*
- [ ] [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 25,98*
- [ ] [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,98*
- [ ] [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 29,98*
- [ ] [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 2 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 39,60*
- [ ] [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben) **gratis**, statt DM 19,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

### Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ____________________

Bank ____________ Ort ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

### Lieferanschrift:

Name ____________________

Vorname ____________________

Straße ____________________

Plz./Ort ____________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

**Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04**
**Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88**

**Bitte ausschneiden und einsenden an:**


**PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen**
**Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444**

## Impressum


**Chefredakteur:** Carsten Borgmeier
**Redaktion:** EDITORIAL SERVICES
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Claudia Lux, Frank Willms
**Art Director:** Michael H. Sichler
**Layout:** STYLE OF THE ARTS.
Helmut Kammerer, Egon Weisenseel
**Heftproduktion:** Stephan Striegel
**Verlag:** Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/ 360 113
Fax: 07631/360 449
**Vertrieb:** Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
**Anzeigenleitung:** Christian Kaese, EDITORIAL SERVICES
**Anzeigenaquise:** Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/120004
**Erscheinungsweise:** viermal jährlich
**Belichtung:** SKRIPT, Freiburg
**Druck:** MARCO
**Verkaufspreis:** DM 9,80
**Abo Preis:** DM 35,90 pro Jahr (4 Ausgaben)
**Bezugsmöglichkeiten:** Telefon: 0180/555 82 (24 Std. am Tag, 365 Tage im Jahr)
Fax: 07631/360-444
T-Online: *PEARL#
Schriftlich: Pearl Agency GmbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen




## Inserentenverzeichnis

# Spielebücher von Carsten Borgmeier

Auf die Spiele haben Sie schon lange gewartet, auf diese Bücher auch. Oder hatten Sie nicht auch schon mal so richtig Lust, Ihren Joystick in die Ecke zu schleudern, wenn Ihnen mal wieder überhaupt keine Lösung zu einem Computerspiel einfallen will? Aber das dürfte jetzt der Vergangenheit angehören, denn Carsten Borgmeier hat die Probleme erkannt und sich für Sie nächtelang vor den Computer gesetzt. Das ganze wurde mit einer netten kleinen Hintergrundstory versehen und fertig waren die Clue-Books. Mit diesen Büchern gelingt es jeden, auch das verzwickteste Adventure bis zum Ende durchzuspielen.

| Titel | Seiten | VK DM |
|---|---|---|
| Das ultimative Adventure-Buch | 304 | 39,80 |
| Das ultimative Sierra-Buch | 480 | 39,80 |
| Schummeln bei PC-Spielen | 160 | 39,80 |
| Das ultimative Lucas-Arts-Buch | 128 | 29,80 |
| Lösungsbuch Battle Isle 3 | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Die Fugger II | 64 | 14,80 |
| Lösungsbuch Prisoner of Ice | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Simon the Sorcerer I + II | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Gabriel Knight II | 64 | 14,80 |
| Lösungsbuch Warcraft II | 64 | 14,80 |
| Lösungsbuch Command & Conquer | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Command & C. Mission-CD | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Star Trek — The Next Gener. | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Space Quest 6 | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Das Rätsel des Master Lu | 80 | 14,80 |
| Lösungsbuch Civilization II | 64 | 14,80 |
| Lösungsbuch The Dig | 64 | 14,80 |
| Lösungsbuch Wing Commander IV | 64 | 14,80 |
| Lösungsbuch Die Siedler II | 80 | 14,80 |




NBG EDV Handels & Verlags GmbH
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld



0 94 71/ 70 17-0